1012 ПОДАРКОВ ФАНАТАМ PLAYSTATION!

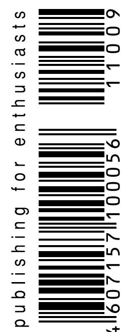
№09 | 325 | 2011
СЕНТЯБРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBO

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
ИНТЕРВЬЮ ХИДЕО КОДЗИМЫ



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р

BATMAN: ARKHAM CITY

MIGHT & MAGIC HEROES VI

ДЭВИД ДЖАФФЕ О РАЗРАБОТКЕ TWISTED METAL

ПРОЩАЙ, NINTENDO DS

DARK SOULS

КАК СОЗДАВАЛАСЬ COMIX ZONE?

ИСТОРИЯ SEGA

RESISTANCE 3

СЛОЖНЫЙ, МРАЧНЫЙ, УМНЫЙ PS3-ЭКСКЛЮЗИВ

СТУДИЯ PLATINUM GAMES
SPECIAL!
ROCKSTAR И GRAND THEFT AUTO, ЧАСТЬ 3

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Dynasty Warriors Gundam 3 | Resident Evil: The Mercenaries 3D | Capsized | Forza Motorsport 4 | Dofus | Ragnarok Online



Слово редакторов

Сентябрь 2011 #09 (325)

НА ОБЛОЖКЕ
Resistance 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Insomniac





Летом ко мне в руки попал телефон Xperia Play. Помните ведь, я писал в репортаже с PlayStation Meeting 2011 об инициативе PlayStation Suite? Дескать, что игры для мобилок будут проверяться отделом контроля качества Sony. Не знаю пока, как там дела с оригинальными проектами, – не пробовал. Но в моем экземпляре была предустановлена Crash Bandicoot – точная копия хита для PS one, работающая, видимо, на официальном эмуляторе консоли. И я ушел в нее с головой. Древняя, не самая любимая мной и абсолютно доступная для новичков игра интереснее всего, что только я видел на платформах от Apple. А благодаря физическим кнопкам телефона управлять Крэшем было так же просто и удобно, как и с нормальным джойпадом в руках перед традиционной консолью. Хотя сделана Crash Bandicoot отнюдь не для мобильных платформ.

Возможно, геймеры слишком привыкли к традиционным играм и не готовы любить хиты iPhone и Android, вроде Angry Birds. Но я еще не нашел ни одного опровержения простой истины: «Плохие игры популярны лишь среди тех, кто толком не знаком с хорошими». И дело отнюдь не в хардкорности. Разница между обычной казуальной игрой для iPhone и Super Mario Bros. для DS кроется исключительно в качестве, за которое пользователи охотно платят в десять-двадцать-пятьдесят раз больше. А кто так не делает – либо неверно информирован, либо попросту не нуждается в играх.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

В сентябре Gears of War 3 спасет меня от японских игр. Хотя нет, сперва это попробует проделать Deus Ex 3 (которую, впрочем, издает Square Enix, так что, наверное, в глазах строгих критиков наш с ней роман будет засчитан лишь за репетицию спасения). В Стране восходящего солнца, как будто почувствовав тревогу, уже подумали о контрмерах. Пока «Гирзы» отвлекают всеобщее внимание, на прилавки (в Штатах, но онлайн-магазины уравняют нас в правах!) проскользнет азиатский засланец. То есть, легендарная Persona 2: Innocent Sin, пропустить которую решительно невозможно, ведь в свое время оригинал для PS one так и не локализовали. И как, спрашивается, тут не отвлечься от креативного использования бензопил?

«Не бойся, мы с тобой! – как будто говорят геймдизайнеры из британской Rocksteady. – Благодаря нам, ты в октябре покажешь злодеям из Готэм-сити, на что способен целеустремленный Бэтмен! Вырвешься из когтей японской Dark Souls, которая коварно выходит в самом начале месяца!»

Признаться, я только рада, что за годы увлечения играми список радующих меня студий настолько расширился. Не сказать, чтобы раньше мне было принципиально важно, где сделана очередная новинка: я с удовольствием проходила и Betrayal at Krondor, и Chrono Cross. Но все же британских и американских игр в списке любимых с тех пор заметно прибавилось.

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Старшие менеджеры
Надежда Гончарова
goncharova.n@glc.ru
Ирина Краснокутская
ilk@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@glc.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@glc.ru
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@glc.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу:
claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 195100 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
My Little Pony: Fighting is Magic

Сменщики из параллельных реальностей так хорошо писали за меня слово команды, что сейчас я сам просто не знаю, что сказать. Тем более что формально я в отпуске, но человеку с такими ограниченными интересами, как у меня, всё равно нечем заняться, кроме как читать Интернет и рубиться в видеоигры. Дети, не стройте жизнь с меня – когда вы вырастете, профессии игрожурналиста уже не будет!



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

Все-таки странная эта 3DS. Нужно что-нибудь взять с собой в поездку, достаешь консоль и думаешь: картриджи везти надо, как плеер использовать нельзя, фильмы не посмотришь, если вдруг захочется, даже в Интернете не посидишь, пока будешь ждать самолет. Уж куда проще взять iPod touch – там все нужное есть, плюс Final Fantasy Tactics. А вроде бы не портативная консоль, чтобы такие чудеса показывать!



Артём Шорохов

Стаж в журнале: 7.5 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix

Вдруг вспомнил, что для Xbox 360 сделали новый типовой геймпад, со скручивающейся крестовиной. Добыли, опробовали – девять шоурюкенов из десяти! Для файтингов всё ещё не идеал (Dual Shock предпочтительнее), но уже заметный шаг вперёд. В ожидании EDF: Insect Armageddon и Фредди Крюгера прокачиваю Т-34, КВ-1, СУ-85 и СУ-5 – конца и краю этому удовольствию не видно… Впрочем, техника хорошая, я не в обиде.



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Я понял, почему в России не делают бандитские игры а-ля GTA III. Ресурсов и опыта хватает – делают же «Штурмовики», «В тылу врага» и прочий King's Bounty. Разработчикам просто страшно. Сделать настоящую, близкую к реальности игру про бандитов – это как будто бы оживить всю грязь и мерзость 90-х и призвать на свою голову дьявола. Поэтому и обходятся карикатурными поделками: всякие недоделанные «Бумеры» и социальные «Тюряги» тому пример.





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7.5 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

Люди говорят, что на 3DS игры с обычной DS выглядят хуже, но я ничего подобного не заметил. Да и для глаз 3D не так страшно, как его малевали: играл в Mercenaries часами, не жалуюсь. Правда, в этом году на 3DS так и не появится ни одной интересующей меня игры, так что даже значительное падение цены (которое небось еще и обойдет стороной местные магазины) меня не сподвигает на покупку консоли.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Ico, Final Fantasy VI

Трех лет не прошло, как производители сообразили, что 50 моделей взаимно несовместимых 3D-очков — не совсем то, что нужно потребителям. В 2012 году Sony, Panasonic, Samsung и XpanD планируют ввести единый стандарт очков с активным фильтрами. Я сейчас считаю дни до выхода Ico и Shadow of the Colossus на PS3, но покупать 3D-телек не стану даже ради этих игр: рано. Пусть технологии улучшаются, дешевеют и стандартизируются.

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision. Технологию 3D Vision отлично поддерживают такие новинки, как Crysis 2, Portal 2, Bulletstorm и Homefront.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 29 СЕНТЯБРЯ
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU

Праздник PlayStation

КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и Sony Computer Entertainment дарят подарки читателям «СИ» и поклонникам консолей марки PlayStation!

ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ:



1000 фирменных наклеек на PlayStation 3 Slim с логотипом Resistance 3! Ваша любимая консоль радикально поменяет внешний вид! Огромная, качественная наклейка размером 29x29 сантиметров идеально ляжет на ее поверхность!

Чтобы получить наклейку, нужно выполнить три простых шага.

1. Отправить на адрес ps3sticker@gameland.ru письмо о себе и своих игровых предпочтениях.
2. Дождаться приглашения на раздачу призов.
3. Прийти в наш офис (Москва, ул. Ленинская слобода, д. 19, бизнес-центр Омега Плаза), предъявить журнал «Страна Игр» и получить наклейку!

ПЕРВЫЕ 1000 ЧЕЛОВЕК ПОЛУЧАТ ПОДАРОК ГАРАНТИРОВАННО!

В письмо в свободной форме укажите следующее:

1. Имя, фамилия, отчество и возраст.
2. Что вам больше всего нравится или не нравится в журнале «Страна Игр».
3. Что вам больше всего нравится или не нравится в консолях марки PlayStation.

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ (ВСЕХ, КРОМЕ МОСКВЫ):

Специально для тех, кто не может прийти к нам в офис, мы подготовили другие призы. Это консоль PlayStation 3 + игра Resistance 3 (1 шт.), коллекционная версия игры Resistance 3 (1 шт.) и обычные копии игры Resistance 3 (9 шт.).





Чтобы принять участие в конкурсе, необходимо опубликовать в любой из социальных сетей (блоги, форумы также подойдут) заметку о сентябрьском (именно его вы держите в руках) номере журнала «Страна Игр». Она должна содержать иллюстрацию обложки (возьмите ее на www.gameland.ru) и короткий текст с вашими впечатлениями о номере. Ссылку на публикацию отправляйте на адрес ps3console@gameland.ru! В письме не забудьте указать ваш полный почтовый адрес (включая фамилию, имя, отчество и почтовый индекс). Победители будут выбраны среди авторов самых ярких и необычных заметок, написанных до 1 октября 2011 года. Приз будет отправлен курьерской почтой прямо вам домой.

Новости: Цитатник





Джон Кармак, основатель id Software:

«Неоспоримо, что в очень короткие сроки появятся мобильные телефоны более мощные, чем современные консоли. iPad 2 не мощнее, чем Xbox 360, но тот факт, что он приблизился к консоли настолько быстро, говорит о том, что через пару лет будут портативные устройства мощнее, чем те, для которых мы делаем сейчас все эти прекрасные игры».



Сергей Цилюрик: Я вот думаю, что даже если и будут они мощнее – толку-то? Они все равно не предназначены для гейминга в первую очередь, и игр на них не будет столь же хороших никогда. Уверен, что сам Кармак сделает для них в лучшем случае какую-нибудь ущербную Rage RPG, которая и в подметки не будет годиться полноценному релизу пусть и на более несовершенном к тому времени железе.



Святослав Торик: Хорошо тебе, наверное, в твоей раковине. А вот статистика утверждает, что 25% пользователей мобильных телефонов (в США и Европе; в Японии в полтора раза меньше) пользуются ими для игр, а среди айфонщиков любителей погонять Angry Birds так и вообще 70%. Но то, что играют они в основном в «Дурака» и очередной Asphalt, – это не наша вина. Мобильный гейминг на самом деле крут и богат на идеи, но хардкорщиков останавливает именно прокрустово ложе технических ограничений. Как только оно увеличится естественным путем, платформа станет не менее привлекательной (а еще и дешевой, не забывай) для геймеров, чем 3DS, и оттяпает у Sony и большой N приличную аудиторию. Я думаю, что Кармак прекрасно понимает намечающийся тренд.



Сергей Цилюрик: Мне сложно поверить в это «на самом деле», когда на телефонах я пока не видел таких эксклюзивов, которые могли бы переплюнуть эксклюзивы хотя бы хэндхелдов, не говоря уже о домашних консолях, о которых Кармак говорит. Тут вопрос-то не сколько в привлекательности железа для геймеров; зачем им железо? Тут дело в том, что разработчики игр не делают этим платформы достаточно для геймеров интересными. И этот тренд вряд ли за пару лет поменяется; будь там хоть супертехнологичная начинка, от репутации платформы для Angry Birds телефонам еще долго не избавиться. И да, я не представляю, кто будет целенаправленно способствовать тому, чтобы эта ситуация как-то изменилась – нет ведь платформодержателя толкового, который мог бы озаботиться сложившейся ситуацией, есть лишь энтузиасты вроде Кармака. А его попытки мне видятся неудовлетворительными.



Святослав Торик: Ну Nintendo же в итоге отмылась от репутации «детской» компании (а потом еще отмывалась от репутации «казуальной»). Так что нет ничего невозможного.
Да и компании с опытом в принципе есть, равно как и достаточно крупные проекты. На iPad уже сейчас популярностью пользуются достаточно крутые MMORPG, например. В общем, будет технология – будет аудитория – будут и эксклюзивы. Тот же упомянутый в «Цитатнике» Марк Рейн совсем не зря потратил кучу ресурсов своей студии, чтобы портировать Unreal Engine 3 на iOS. А если Кармак не бросит свои слова на произвол судьбы и сам засядет за движок для той же платформы, то мы сможем наблюдать противостояние старых конкурентов на абсолютно новом уровне.



Артём Шорохов: Я бы на такую статистику не полагался (сам дважды в жизни запускал на мобильнике логические игрушки, пока вынужден был ждать, а для книжки было темно), но речь даже не о том. Что вы прицепились к Angry Birds? Будто это единственная игра на мобильных устройствах. Чтобы время от времени что-то включать, это «что-то» не обязательно должно быть швырянием куриц. На том же айпаде, например, есть очень хорошая адаптация настольной Small World, в которую можно играть с семьёй или друзьями в дороге, не пристраивая на коленях игровое поле и не роняя поминутно многочисленные тайлы и фишки. И золото считается автоматически. Да, в настолках важно ощущение физической причастности, но есть и положительный элемент. Коробка с тем же Small World стоит больше двух тысяч рублей. Одноимённый апп – во много раз меньше. В той же XBLA есть адаптации Catan, Carcasson, Ticket to Ride, Monopoly, Uno, всех видов покера – и никто не назвал их не нужными, казуальными, глупыми. Я сам очень надеюсь, что когда-нибудь можно будет купить электронную Munchkin, чтобы играть с иногородними или семейными (появление ребёнка где-то на год практически вычёркивает пару из социальной жизни) друзьями. И это – лишь один аспект из многих.
С тем же успехом можно говорить о том, что подобные платформы сами альфа-геймеры обходят стороной, и потому для них там ничего особенно и не делают – хватает «нормальной» аудитории. Параллели с рассуждением Кена Левина проведите сами.



Артём Шорохов: Мне кажется, он говорит не об этом вовсе. Суть в том, что технологии движутся к тому уровню, когда не надо вообще будет иметь стационарные девайсы. У тебя дома есть экран – отлично! Твой персональный планшетник к нему подключается, едва ты вернулся с работы, и ты можешь на нём играть (просто возьми геймпад), смотреть кино, работать (клавиатура с мышью – тут же, рядом, уже подцепились), общаться. Нынешний айпад – ещё не оно, но уже движется в этом направлении. А его мощность (ненужная, в общем, для чтения почты и электронных газет) – лишь подтверждение взятого курса. Нужны лишь голоэкраны, проекционные интерфейсы управления и отстутствие самого планшета. =)



Сергей Цилюрик: Тогда мне кажется, что всё это предвосхитили ноутбуки :)



Артём Шорохов: А сами ноутбуки предвосхитили планшеты. О том и речь –о том, в которую сторону всё идёт.



Илья Ченцов: Тут вопрос не в мощности, а в удобстве управления. И в размере экрана, хотя в случае с iPad это не такой больной вопрос, как при игре на айфоне.





Сюхей Ёсида, предизент SCE Worldwide Studios:

«Жизненный цикл PlayStation 3 был для нас очень нелегким опытом, поэтому, когда мы начали работать над PS Vita три года назад, мы установили конкретные цели, и одной из них была цена в $249. Это с самого же начала, весной 2008-го».





Хидео Кодзима, отец Metal Gear Solid:

«Мне очень интересна L.A. Noire, я жду ее японского релиза. Пока что я в нее не играл, но зато посетил студию, где оцифровывались лица актеров. Это потрясающая технология, но все же это не то, что нужно для следующей моей игры. Точная лицевая анимация, от которой зависит успех в игре, я думаю, станет важнейшим элементом адвенчур».





Кен Левин, глава Irrational Games:

«Как-то год назад я оказался в комнате, полной студентов, и никто из них не слышал о BioShock. Никто. Ни один. Вот сколько раз вы видели картинки с «Трансформерами»? Даже если вы этого не хотите, то 15-20 раз – уж точно. А мы делаем продукты, стоящие те же миллионы долларов и имеющие потенциал затронуть широкую аудиторию, но... чтобы привлечь людей, не являющихся альфа-геймерами, надо что-то совершенно иное. Нам нужно быть на мэйнстримовых телепрограммах, нужно говорить там о том, что мы делаем. А мы, разработчики игр, сейчас как в гетто – у нас есть Spike TV, и это неплохо, но надо все же как-то дотянуться до людей, чтобы не оказывалось потом целой комнаты студентов, говорящих «Да никогда я об этой хрени не слышал».

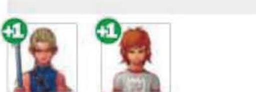




Пит Хайнс, вице-президент Bethesda Softworks по маркетингу:

«Люди все спрашивают нас, почему в Skyrim или Prey 2 нет мультиплеера. Мы же спрашиваем разработчиков обратное. Если у вас есть мультиплеер, зачем он? Чего вы пытаетесь им достичь? Если вы его делаете для галочки, потому что все остальные издатели говорят о его необходимости, то остановитесь, не утруждайте себя, не тратьте время попусту и не портьте общее качество игры. Нам нужна игра наилучшего качества. Если это – синглплеерная игра на 15-20 часов, прекрасно! Не растрачивайте себя на вещи, которые не сделают игру лучше».





Марк Дойль, основатель MetaCritic:

«Игры «ниже среднего» не рецензируются столь же часто, как раньше, и отчасти из-за этого критики не отточили свое умение выставлять низкие оценки. Вопрос, насколько плоха игра должна быть, чтобы заслужить 1 балл вместо 2 по 10-балльной шкале, например, не обдумывается с той же скрупулезностью и осторожностью, с которой решается дилемма между «восьмеркой» и «девяткой». Несмотря на то, что выдержать 10-15 часов сделанной кое-как игры должно быть пыткой для критика, разбор этого продукта с аккуратностью и точностью, свойственной обзорам ААА-игр, помог бы более четко очертить полную шкалу оценок издания и сделать каждую последующую оценку более значимой».

Новости: Цитатник



Джон Риччитьелло,
глава Electronic Arts:

«На Move и Kinect, конечно, есть замечательные игры, но лично я – не фанат управления движениями. Для меня оно слишком неточное. Мне нравится стрелять и попадать, поворачивать за угол и ощущать точность. Мне нравятся аналоги и шифты, X и O. Но но в наличии второго экрана есть потенциал, превосходящий всё, что мы делали до этого. Я могу нарисовать план для паса в Madden, я могу играть в FPS на большом экране и одновременно вызывать в нужную точку воздушную атаку. Я могу избавить экран от лишнего интерфейса, могу видеть другой участок карты... Для меня вот всегда рушит атмосферу ситуация, когда я играю в шутер с отрядом, и мне нужно приостанавливать игру, чтобы передвигать напарников. Теперь я могу просто двигать их на втором экране. Я считаю, что мы еще только начинаем понимать, что мы можем сделать со вторым экраном, и уже очевидно, что мы можем сделать многое».



Илья Ченцов: Вот Риччитьелло гораздо лучше, чем нинтендовский трейлер (презентацию не смотрел), объяснил, что хорошего в Wii U. Вопрос только в том, что мы всё равно не можем одновременно пользоваться тачскрином и рукоятками, и пока мы вызываем воздушную атаку, не можем одновременно эффективно отстреливаться от врагов.



Артём Шорохов: А это и не требуется. И я не буду говорить даже о реализме и о том, что солдату, чтобы вызвать авиаподдержку или показать подчинённым пальцем, куда именно им пойти, нужно отвлечься на секундочку от стрельбы. Но мы же помним о нижнем экране DS? Ткнул в него пальцем, провёл вектор – и снова на курок. Я приведу в пример цифровую крестовину и правый стик: у нас не хватает пальцев, чтобы постоянно контролировать эти элементы, и мы вынуждены отвлекаться от лицевых кнопок, чтобы поправить камеру или сменить оружие. Разве не так?



Илья Ченцов: А у вас с Риччитьелло вместе выходит вообще замечательно!
То есть серьёзно, ты так наглядно объяснил, что мне даже немножко стыдно.







Эйдзи Аонума,
продюсер The Legend of Zelda:

«Может сложиться впечатление, что роль г-на Миямото в компании заключается в том,чтобы приходить и нарушать ход разработки, но я смотрю на это иначе. Дело в том, что тот момент, когда Миямото переворачивает все с ног на голову, тоже является частью процесса разработки. Это практически ритуал. И это необходимый процесс, потому что , когда он что-то предлагает, то часто указывает на вещи, с которыми у меня, например, возникали трудности».





Марк Рейн,
президент Epic Games:

«Сейчас мы на такой стадии в жизненном цикле консолей, когда PC обогнали их по возможностям. Не забывайте, что все игры создаются на PC. И с PC можно симулировать будущее – можно начинить PC таким железом, которое покажет, как будет выглядеть будущая консоль».







Сатору Ивата,
президент Nintendo:

«Мы не смогли удовлетворить потребность хардкорных игроков в хорошей графике с Wii; Wii U это исправит. Именно хардкорные геймеры и стремятся к чему-то новому в развлечениях, и это Wii U сможет им предоставить».





Илья Ченцов: Хитрый Ивата пробавляется софизмами: то, что хардкорные геймеры стремятся к «чему-то» новому, не значит, что они будут рады чему угодно новому. Контроллер со встроенным пылесосом, например, мало кто примет с восторгом. Хотя… <побежал открывать новую эру в истории консолей>

Фил Харрисон,
бывший глава SCE Worldwide Studios:

«Я думаю, что мы двигаемся к бизнес-модели вида free-to-play, когда монетизируется увлеченность. 70-90% будут играть забесплатно, но оставшиеся сделают игру гораздо более прибыльной, чем если бы она продавалась в магазине. Я думаю, эра консольного железа, когда компании тратили $3-4 млрд на конструирование чипсета, которые потом отбивали налогом на игры, – а это бизнес-модель последних 25-50 лет – прошла».





Константин Говорун: Невозможно по модели free-to-play продавать хорошие сингловые (да и кооперативные игры) – с нарративом, персонажами. Законченные произведения. Если, допустим, предложат бесплатно пройти Modern Warfare 3 и докупить мультиплеер – да, возможно, я и потрачу деньги. Но с тем же успехом можно вообще не делать сингл в Modern Warfare 3 и продавать только мультиплеер. То есть, такая бизнес-модель мотивирует издателей вообще не делать те игры, которые мы любим и ценим.
И меня умиляет, конечно, как «бывшие» великие, вроде Кармака, Харрисона, Хопкинса, рассуждают о новых моделях – это логично. В старых-то они не смогли найти себе применение. Но штука в том, что все новые модели не заменяют старые, а лишь создают новые рынки, новые возможности.

Новости: Цитатник



Ив Жакье,

исполнительный директор Ubisoft Montreal:

«Настоящее поле боя всегда было в области искусственного интеллекта. Если он предсказуем – всё, провал. Нам нужно преодолеть эту проблему, чтобы создаваемыми нами миры производили впечатление правдоподобных. В играх может быть реалистичная графика, но какой от нее толк, если AI плох?».



Илья Ченцов: А сделаешь ИИ слишком умным – так он игрока завалит, не поморщится. А если учесть, что средний игрок – далеко не такой мастер меча/пистолета/тактики, как персонаж, за которого он играет, задача создателей компьютерных мозгов становится ещё более сложной. В идеале, вероятно, противник должен адаптироваться к поведению игрока и пытаться вести себя так, чтобы тому было интересно. Как говорится, разбудите меня, когда это случится.
Но самое ужасное, что хороший искусственный интеллект очень трудно продать пользователю. Думаю, даже опытному рецензенту непросто сообразить, что игра адаптируется под его стиль. Это как, скажем, с Dragon Age II – поведение Хоука и его спутников в диалоговых сценках меняется в зависимости от того, какие ответы (злые/добрые) чаще выбирает игрок, но чтобы в это врубиться, нужно игру пройти многократно по-разному, да ещё и хорошей памятью обладать.
А графику продать проще всего – её в трейлерах отлично видно, – потому все на неё и налегают. Хотя, конечно, можно и умные трейлеры сочинять, в которых, скажем, демонстрируется, как монстры ведут себя в одной и той же ситуации при разном поведении игрока. Кстати, и новый BioShock, с его однокнопочным «тяжёлым моральным выбором» и множеством постановочных сцен, от таких трейлеров только бы выиграл. А то постоянно задаёшься вопросом: «Да, эта сцена выглядела круто, потому что Букер смотрел в ту сторону. А если бы в другую? А мог бы он вообще посмотреть в другую, или ему насильно башку крутят?»



Артём Шорохов: Насколько я понимаю, дело не в том, чтобы AI был «умён», а в том, чтобы он был «хорош». Чтобы пробовал разные вещи, чтобы не залипал на простые тактики, чтобы умело и красиво проигрывал, наконец. И у пользователя не возникало ощущения, будто он воюет против стада одинаковых пеньков, поддающихся, как говорилось в одном фильме, «на удар колесом».



Илья Ченцов: А это ещё сложнее сделать. Когда человек с человеком играет (хоть в шахматы), у обоих цель – победить. В принципе, простая, пусть и добраться до неё сложно. А что такое «проигрывать красиво»? Вообще, эстетические понятия можно как-то формализовать для компьютера?
И если эффективная тактика – это не «пробовать разные вещи», а «поступать проверенным способом», как должен себя вести ИИ? Если игрок сам ведёт себя глупо, должен ли робот корячиться и делать ему весело? Да проще ему смешную анимацию умирания сделать, чем придумывать, как тыщей способов реагировать на стрельбу в упор.
Характернейший пример – турели в Portal.



Артём Шорохов: Я попробую объяснить. Вот, например, есть боссы в Mortal Kombat. Они сильные. Очень. И они, боссы, изначально поставлены в такие условия, чтобы ломать баланс даже очень хорошему игроку. «По-честному» их победить – ну, почти невозможно. Так или иначе ты начинаешь биться против них «по-компьютерному»: ищешь слабые места, сиречь тактики, против которых эти боссы натурально тупят. Например, убить любого Кинтаро или Горо на нормальном уровене сложности легко, просто загнав его скрипты в «яму невозвратности»: они просто не умеют адекватно реагировать на паттерн «кросс-джамп -> апперкот». При хорошей погоде нетрудно выиграть в два пёрфекта. Любой, кто играет в файтинги, приведёт немало таких примеров. Теперь обратимся к шутерам. Как скоро перестрелки с привычными, «однажды взломанными» противниками сводятся к повторению «работающей схемы»? Как часто мы стрейфимся из-за стены, даём залп, снова стрейфимся за стену, регенерируем, стрейфимся из-за стены, даём залп... Как часто в тактических стратегиях и даже RTS мы «знаем, как дурить компа»? И делаем это – не потому, что иначе выиграть невозможно, нет. Просто это рационально. Теряешь меньше времени, боеприпасов, здоровья, нервов, наконец. AI всё равно проигрывает, он обязан проигрывать. Даже в шахматах. Но при этом лучшие игры – те, в которых AI заставляет нас пошевеливаться, приспосабливаться к меняющимся условиям. Те, которые способны ломать наши шаблоны и, чёрт побери, удивлять.
Мне в этом отношении очень понравилась в своё время hardcore-сложность первой Gears of War – тот «почти идеальный» случай, когда возможности рядового AI-противника практически уравнены с возможностям игрока: здоровье, скорость регенерации, способности к агрессивной тактике (на «нормале» все шутерные враги обычно либо движутся по скрипту, либо просто сидят, удерживая «свою территорию»; в слэшерах – триггерятся на героя и нападают по кратчайшей прямой либо бездеятельно кружат, ожидая своей очереди). Я был буквально в геймерском экстазе, когда один из группы локустов, с которой я увлечённо перестреливался из укрытия, догадался по широкой дуге обойти мой взвод и красиво запилить меня в спину. Он действовал неожиданно и умно, сломал шаблон. И за это я его чертовски уважаю. Из недавнего – высокий уровень сложности 007: Blood Stone показал себя очень достойно. Игра преобразилась из типичного прямолинейного пиф-паф в интересный, в хорошем смысле тактичный боевик, и это отчасти обеспечило ему более высокую оценку. Первая Army of Two (особенно в предрелизном своём варианте) тоже обеспечивала интересных врагов (да, пора это сказать: хороший AI = интересные противники, и мне как геймеру глубоко всё равно, достигается это неприметными скриптами или честным программированием «интеллекта»); буквально каждую зону приходилось преодолевать не шаблоном, а выдумкой. Это, к сожалению, вообще беда нынешних игр: до релиза они частенько сложнее и в этой сложности заманчивее, чем финальный продукт установленного образца «пройти сюжетный режим должен суметь каждый». Некоторые спасаются высокими уровнями сложности. Некоторые не заморачиваются изначально, и hard там отличается лишь длиной линеек жизни и силой врагов. В этом смысле показательны игры Team Ninja эпох «во время Итагаки» и «уже без Итагаки».
Далее должен был последовать рассказ о нарождающейся модели «в твоей игре я враг твой», представленной играми в духе Demon's Souls и Mind Jack (я вижу в ней хорошую перспективу и уйму проблем, необходимость решать которые наверняка отобьёт у издателей и разработчиков всякую охоту продолжать эксперименты), но это уже несколько выходит за рамки темы. Да и, собственно, рассказать, Саша Устинов смог бы получше меня.





Рэнди Питчфорд, глава Gearbox Software:

«У нас была лицензия на игру по мотивам «Бегущего по лезвию» – и мы поняли, что нет, это мы не осилим. Она стоила бы $40 млн, а продалась бы тиражом в 600 тыс. копий – и это был бы конец для нас. А если бы мы сделали эту игру с такой бизнес-моделью, которая работала бы, то не получилось бы того Blade Runner, которую мы хотели бы видеть».

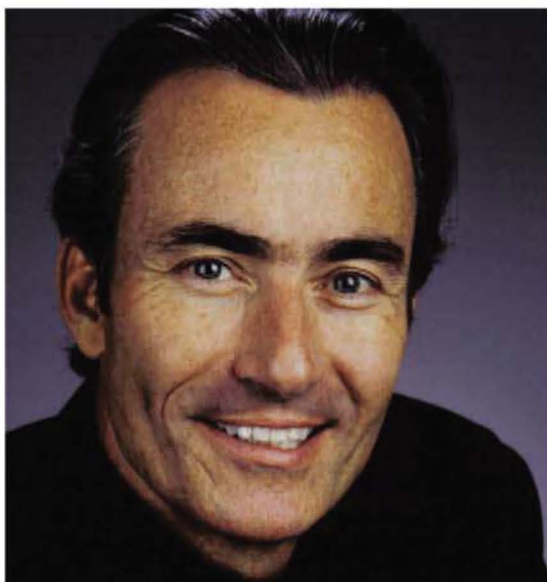


Фредрик Вестер, глава Paradox Interactive:

«Наши продажи сейчас на 90% цифровые; розница для нас теперь как бонус. Нам больше не нужны ритейлеры, и это прекрасно, потому что они вредили индустрии. Люди жаловались издателям, что на рынке только сиквелы, но это лишь потому, что ритейлерам нужны сиквелы».

Трип Хокинс, основатель Electronic Arts и отец 3DO:

«Я думаю, что наш золотой век был, когда разработчики использовали флоппи-дискеты, и существовала открытая платформа, на которой мы все могли делать те игры, которые захотим. А потом пришла Nintendo с ее лицензированием, и с тех пор у нас темные века». **СИ**



Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@PG_inaba

Ацуси Инаба

Отец Okami

Завтра понедельник. Но у большей части сотрудников PG начнётся отпуск. В офисе, наверное, будет тихо и спокойно… Только команда MAX ANARCHY остаётся, как обычно, вкалывать. Даже в такие жаркие деньки.

@PG_nick Из-за моего экстремального вождения LAPD приходится серьёзно тратиться на устранение причинённого мной ущерба…

Это не игра, а зло. И не могу остановиться… Ну ладно, всё равно с утра в Сан-Франциско лететь, так что, наверное, буду играть в неё всю ночь напролёт…

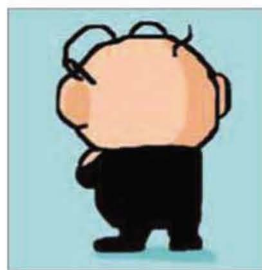
Купил после того, как распутал одно дельце [в L.A.Noire]. Вот небольшая бутылочка вкуснейшего Ebisu The Black, прямо из бочки! Продолжаю проходить L.A.Noire, попивая это.



От L.A.Noire невозможно оторваться… Никак не могу остановиться…

Доброе утро. Вчера мне наконец доставили L.A.Noire, но я ещё не начал в него играть, обидно. Надеюсь, на выходных смогу полностью посвятить себя этой игре… Хе-хе-хе.

Сегодня я разговаривал с парочкой, и они были влюблены друг в друга чистейшей и наипрекраснейшей любовью. Будто бы прикоснулся к прекрасному. А после этого, как назло, пришлось общаться с убер-идиотом. В общем, я и оглянуться не успел, как Platinum Games стала сборищем по-настоящему талантливых людей. Не знаю, правда, живут ли они одной лишь работой…



@PG_kamiya

Хидеки Камия

Отец Devil May Cry и Bayonetta

Когда она ответит «да». **RT** @Sasukes-Destiny: @PG_kamiya Когда вы уже поженитесь?



Хотел бы сделать игру про Ultraman… Я по нему тащусь…

А кто бы не купил? **RT** @ZacKazual: @PG_kamiya Купили бы вы права на Devil May Cry и Biohazard, если бы у вас была такая возможность (и соответствующая сумма)?

NES. Влияние Sega было минимально. **RT** @DanDaveTaylor сильно ли было влияние SEGA в Японии? Вы предпочитали NES или Master System?

Bayo-сокровища:



Все автобусики в ряд…



Во время уборки нашёл бумаги времён тестирования Bayo… Тогда я, помнится, каждый день жертвовал тремя часами сна, чтобы поиграть…



В мире, где полно кавайных девчонок. **RT** @Psykhophear: @PG_kamiya Вы бы предпочли жить в мире, полном зомби, или в мире, где убивают демонов?

Прошёл всю игру на одном жетоне. Только меня почему-то никто не похвалил…



Это же мой сын! **RT** @SilentNinjaMan @PG_kamiya Как вы думаете, почему у многих фанатов RE любимый персонаж – Леон?



@Harada_TEKKEN

Кацухиро Харада

Отец Tekken

Русские геймеры атакуют геймдизайнеров. Акира Ямаока зачем-то поехал в Мексику и вдруг принялся твитить на испанском. Гоити Суда вовсю переписывается с Хидео Кодзимой и ежедневно благодарит его едва ли не за всё на свете. Ацуси Инаба, как обычно, выпивает с Твиттером, пока его коллега по Platinum Games Хидеки Камия отвечает на все подряд (подчас странные) вопросы фанатов. И, конечно, все они пробуют на зуб западный хит L.A.Noire, который наконец-то вышел в Японии.

Фото месяца



Вот тебе ещё RedBull. **RT** @Yoshi_OnoChin: Завтра рано… Не, очень рано утром вылетаю в Сиэттл. В пять утра!

Если вы говорите про персонажей прошлого TAG на PS2, то это не исключено. Если будет много подобных просьб, а об этом подумаю. Сейчас, например, многие просят увеличить количество уровней для Puzzle Mode и портировать игру для Android. **RT** @michipiko Есть ли у вас планы по добавлению персонажей?

Оно, не смей. Только попробуй. **RT** @Yoshi_OnoChin: Куплю-ка я себе местный [телефонный] номер, позвоню в отель, в котором ты будешь во время GamesCon, и поменяюсь комнатами!



Классно выглядят, а? Очень похожи на оригинальных персонажей. Вот теперь я с ними оторвусь, благо, в этот раз лечу без Оно!

Мосар не важно для нас **RT** @Sadamitsu-2846: Интересно, получится ли удивить @Harada_TEKKEN моими скринами с изменёнными мосар-данными? Как только он появится, попробую.
(В этом твите – ни слова перевода. Наши читатели атакуют японских разработчиков? – *Удивл. Пер.*)



Во время автограф-сессии ко мне подошёл человек с SFIV, на котором уже расписался Оно, и попросил меня написать что-нибудь в ответ. Ну я и написал.
(Стрелка указывает на надпись «Он дурак» – *Прим. Пер.*)

Наруто даёт интервью!





@AkiraYamaoka
Акира Ямаока
Продюсер Silent Hill

Благотворительный альбом, созданный совместными силами композиторов видеоигр. Прошу ознакомиться. Play For Japan: The Album – http://goo.gl/hzutk



@suda_51
Гоити Суда
Отец No More Heroes

Наконец-то можно публично объявить. В свежем номере «Фамицу» будут опубликованы новейшие данные о новом проекте Kadokawa Games и Grasshopper Manufacture, LOLLYPOP CHAINSAW. Это экшн-игра про чирлидершу, бензопилу и зомби. www.lolli.jp

Japan Expo, суббота. Ямаока Акира и его переводчик Эммануил:



Наш стенд на Japan Expo. Жарища!





@Kaz_Yamauchi
Кадзунори Ямаути
Отец Gran Turismo

спасибо! **RT** @bozify: @Kaz_Yamauchi There are a lot GT fans in Russia! Thank you!
(И снова – без перевода. Твит представлен как есть. – *Прим. Пер.*)

Офис, в котором мы трудились девять лет подряд, переезжает, собираю вещи. Копаюсь в почтовых отправлениях, подарках, визитках и вспоминаю людей, которые мне это вручали, а также тех, с кем иногда доводилось бок о бок работать. За прошедшие десять лет жить стало гораздо сложнее. Надеюсь, у всех этих людей всё хорошо…



@nakayuji
Юдзи Нака
Отец Соника

Объявление о снижении цены на Nintendo 3DS. http://t.co/PxEpcM1 Сумма в 15 тыс. иен (чуть больше $150. – *Прим. Ред.*) меня приятно удивила. Ведь консоль всего полгода в продаже! Приятно, что Nintendo так заботится о потребителях. Наверное, теперь они смогут продать гору приставок.

PC-версия Grand Theft Auto IV может стать настолько красивой. Сногсшибательная подборка скриншотов новой версии iCEnhancer. http://t.co/RmAD7Dn via @doope_jp
И не скажешь, что это дело рук профи? мод… Хотя, может, это дело рук профи?



@fumito_ueda
Фумито Уэда
отец Ico

Сегодня выходит L.A. Noire… Совсем забыл сделать заказ…

Успели во время работы над TRICO закончить наброски для буклетов к HD-переизданиям ICO и SotC. Надеюсь, окончательные иллюстрации всем понравятся.

Новые трейлеры HD-римейков:
(ICO) http://t.co/ic4lo06
и (SotC) http://t.co/nO7ZB66

RESISTANCE 3

PS3



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютер:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Insomniac Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
co-op, vs

ДАТА ВЫХОДА
09.09.2011

Что было бы, принеси Тунгусский метеорит инопланетный вирус, превращающий суровых сибирских мужиков в кровожадных мутантов-химер? Ответив на этот вопрос на старте PlayStation 3, студия Insomniac Games навлекла на себя гнев англиканской церкви (Вестминстерский собор – не место для баталий!), собрала отличные оценки в прессе и надолго ушла в тень коллег по Sony Worldwide Studios. Сейчас, спустя пять лет и три игры (включая Retribution для PSP), создатели Resistance подобрались к сути заявленной темы: кадровая армия проиграла войну, наша цивилизация уничтожена, но из подземных туннелей выкурены еще не все партизаны. Пока в груди еще бьется человеческое сердце, руки крепко держат автомат, а за спиной – жена прижимает к груди ребенка, простой американский мужик при помощи хитроумного русского профессора еще может выгнать пришельцев из родной хаты.



Пару номеров назад Евгений Закиров сокрушался – дескать, цикл Infamous незаслуженно вычеркивают из списка главных эксклюзивов PlayStation 3. Та же история – с Resistance. Первая часть – «всего лишь launch title консоли», вторая – «еще один шутер», которому не повезло выйти за несколько месяцев до Killzone 2, третья делит осень с Uncharted 3. Кому сериал может быть интересен? Меж тем, кто у нас в редакции играл в Resistance лично (включая меня), а не смотрел унылые трейлеры, – все были в восторге. Напротив, Killzone 2 и 3 принято восхищаться, но я никак не мог заставить себя просидеть за джойпадом дольше двадцати минут. А дело все в том, что, уступая в масштабности и зрелищности, игры цикла Resistance всегда были лучше как шутеры – настоящие консольные FPS для хардкорных геймеров.

Почему? В наше время жанр бросает то в крайность сверхлинейных, намертво шитых белыми скриптовыми нитками игр в духе Call of Duty, то в сторону ретро-трэша Duke Nukem Forever и Serious Sam 3. Когда-то инновационные идеи насчет авторегенерации здоровья, ограничения на число носимых видов оружия до двух, системы укрытий, сейчас внедряются даже в те игры, где все это совершенно неуместно. Эстетика американских спецподразделений (рейнджеры, отряд Дельта, морпехи) проникла везде – от собственно боевиков о современной войне до футуристических Red Faction и Killzone. В сухом остатке: включаешь пять разных шутеров подряд, и все словно уровни одной и той же игры. Да еще и чудовищно простые, не мотивирующие на изобретательность при прохождении.

Даже первая Resistance: Fall of Man выделялась, например, оригинальным набором оружия – и без ограничений на число пушек. Консольная по духу, без фантомных болей по мыши с клавиатурой, она не заставляла игрока слишком уж метко целиться; чтобы успешно пройти уровень, приходилось умело расходовать накопленную амуницию разных типов, верно использовать ландшафт, принимать неординарные тактические решения. Взять хотя бы оружие, стреляющее сквозь стены (чем толще – тем больше убойная сила!), – какие возможности оно открывает! Традиционная аптечка (от нее, впрочем, по сюжетным соображениям отказались в Resistance 2, но вернулись в Resistance 3) заставляла заботиться и о собственном здоровье, в то время как другие шутеры давно уже приучили: поймать пяток-другой пуль – ничего страшного. Инопланетное происхождение пришельцев позволило выдумывать каких угодно врагов – маленьких и гигантских, органических и роботов, с силовыми щитами и прыгающих. Все вышесказанное, впрочем, не дает Resistance никаких преимуществ

Сверху: В мультиплеере можно и на колени встать. Это же не сюжетная битва с пришельцами.

по сравнению со столь же геймерским и хардкорным, но более красивым и умным сериалом Halo. Настоящий шаг вбок сделала лишь третья часть цикла от Insomniac.

Джон Пакетт, сценарист Resistance 3, рассказывает: «Ключевое отличие третьей части от двух первых игр, в том, что это уже не история о войне, на которой сражаются лучшие в мире суперсолдаты. Главный герой – один, он слаб и осознает, что у него почти нет шансов выполнить свою миссию. По дороге он встречает таких же, как и сам, обычных людей, пытающихся выжить в мире, давно уже покоренном враждебными пришельцами». Этим же игра отличается от любых приходящих в голову конкурентов – хоть Killzone, хоть Gears of War, хоть Halo. Даже грустная до безысходности Halo: Reach – история о том, как солдаты исполняют свой долг до конца. С высокотехнологичным оружием наизготовку, с гордо поднятой головой. В противоположность модным кинематографическим боевикам, Resistance 3 –



очень «книжная» игра: неторопливая, аккуратная, дотошная, текстурная. На нее неинтересно смотреть из-за плеча геймера, зато ее интересно разглядывать покадрово – как иллюстрации в подарочных изданиях. Джон Пакетт признается: источником вдохновения стал для него роман «Дорога» Кормака Маккарти – пронзительная история о путешествии отца с сыном по Америке, уничтоженной естественным катаклизмом. Точные зарисовки безжизненной Земли сделали книгу культовой среди защитников природы. А вот Пакетт увидел в ней идеальный сюжетный ход для Resistance – сделать простую игру о пути обычного американского мужика из Оклахомы в Нью-Йорк через сотни миль ада. На вышедшую в 2009 году экранизацию «Дороги» сценарист повел всю команду – чтобы понимали, как именно должна выглядеть игра.

На результат работы Insomniac Games я вдоволь насмотрелся на презентациях E3 2011. Однако куда больше слов разработчиков, меня взволновал десяток дотошных вопросов американского журналиста, посвященных сюжету игры. Действительно, вселенная Resistance, помимо игр включающая книгу и комиксы, уже сравнялась по проработанности с Mass Effect, Gears of War и Halo. В ней интересно копаться. Да и взволновавший геймеров финал Resistance 2 не был обесценен чудесным «оживлением» главного героя, – все серьезно. Показанные же





шанс – добраться до Нью-Йорка, довести туда доктора Федора Маликова и «сбросить кольцо в Ородруин» – уничтожить главную башню пришельцев. И ради жены, ради маленького сына герой соглашается на эту безумную миссию.

Игра не навязывает историю – в принципе, можно проходить Resistance 3, как обычную стрелялку с пришельцами. Меж тем, если внимательно слушать комментарии Маликова, читать найденные записки и документы, – элементы пазла будут складываться в яркую, мрачную и чрезвычайно правдоподобную картинку. Сюжет предыдущих частей кратко пересказывается в начале, однако подлинное удовольствие от Resistance 3 вы получите, если ознакомитесь с ними лично или хотя бы перечитаете синопсис в Интернете. Тогда полунамеки – вроде вопроса в воздух о том, как теперь размножаются химеры (раньше они сгоняли людей в лагеря и там массово конвертировали в пришельцев), – обретут зловещий контекст. Игра намеренно дает время подумать над ними, делая многозначительные паузы, – в расчете на то, что вы будете разглядывать мир вокруг и думать головой.

Путешествие по Миссисипи на стареньком кораблике – лучший тому пример. Проплывая под гигантским щупальцем кракена, которое доедали паразиты, я не мог не вспомнить о повести «Туман» Стивена Кинга. «Бывают явления настолько темные и ужасные – равно как, я полагаю, и невероятно прекрас-

Оружие

У каждой пушки в игре есть два режима стрельбы. Например, базовый автомат по нижнему шифту выпускает специальный маркер. Если поймать им врага, то пули в обычном режиме стрельбы будут наводиться автоматически. Такое изящное решение позволяет легко обойти проблему «а честно ли делать самонаведение в консольных FPS». Альтернативные режимы весьма необычны – например, у стреляющего сквозь стены Auger это выставление силового щита.

Все виды оружия можно выбрать в «меню-колесе» по кнопке «треугольник», а между двумя последними пушками работает быстрое, «горячее» переключение. Как правило, жизненно необходимые виды оружия вам всегда выдают перед боевой сценой, но никто не мешает вам импровизировать, либо сохранять ценную амуницию для другой, более важной, на ваш взгляд, схватки.



Студия

Компания Insomniac находится в Калифорнии и запомнилась геймерам сериалами Spyro (им она, впрочем, давно уже не занимается) и Ratchet & Clank. Долгое время она была одним из столпов внутренних игроразработок Sony и получала от издателя всегда все самое лучшее. На фотографии ниже – композитор Борис Салчоу, сочинивший саундтрек для всех трех частей Resistance, на выходе из лондонской студии Abbey Road (еще ниже на фото – кадры с записи композиций для Resistance 3). Разумеется, хорошая музыка просто необходима для воспроизведения правильной атмосферы постапокалиптического мира.

Впрочем, Insomniac статус карманной студии Sony более не устраивает, следующий проект под названием Overstrike выходит над всех платформах, а издает игру Electronic Arts.







Сверху: Покосившиеся заборы, как выясняется, свойственны не одним лишь русским деревням. Вблизи выглядят особенно натурально – как будто дома.

демо-уровни были целиком включены в превью-версию игры, ожидавшую меня в Москве, поэтому им я уделил куда меньше внимания. На диск влезла едва ли не треть сингл-кампании – другие журналы бы смело написали по ее мотивам рецензию с оценкой. Я же, вдоволь насладившись бытом подземного городка партизан, трупом кракена на просторах Миссиссипи и городскими боями в Сент-Льюисе, все же воздержусь от окончательного вердикта до финального релиза. Рассказать о впечатлениях – вот это пожалуйста.

Самое начало Resistance 3 немного перекликается с вступлением к Homefront: замаскированный лагерь свободных людей старается сохранить очаг нормальной жизни в сошедшем с ума мире. Главный герой, ставший изгоем после событий Resistance 2, убеждает сам себя – прожить жизнь можно и так, прячась тараканами на развалинах великой страны. Но химеры планируют тотально изменить климат планеты – им по душе низкие температуры. Во льдах и без растительности у людей нет никаких шансов. Единственный, призрачный

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ УБЕЖДАЕТ САМ СЕБЯ – ПРОЖИТЬ ЖИЗНЬ МОЖНО И ТАК, ПРЯЧАСЬ ТАРАКАНАМИ НА РАЗВАЛИНАХ ВЕЛИКОЙ СТРАНЫ.

ные, – что они просто не могут пройти через крошечные двери человеческого восприятия», – записал ее герой в финале, ненамного отличающемся от положения героя Resistance 3. Тем не менее, в игре война идет уже настолько давно, что всех чудищ – и больших, и малых, успели классифицировать. Придумал имена, записал повадки, – и словно бы все в порядке, восприятие успокоилось. Другое дело, что именно химеры, по последним данным, – истинные хозяева Земли, освоившие науку и технику за десятки миллионов лет до того, как первые кроманьонцы испещрили рисунками пещеры. Вроде бы – ответы на все вопросы даст только финал игры. Пока же Дрю Мюррей, ведущий дизайнер игры рассказывает: «Некоторые виды химер одичали и образовали своего рода естественные, замкнутые экосистемы. Регулярные силы пришельцев рассматриваются ими как такая же законная добыча, как и оставшиеся в живых люди». О стычках между химерами вы читаете в документах и даже видите одну из них на реке. Разработчики даже намекают: на этом противоречии можно сыграть, чтобы добраться до Нью-Йорка.

Уровни игры, если судить по первой трети, перебирают все шаблоны FPS: перестрелки в помещениях и на открытых пространствах, лобовая атака и движение в обход, оборона здания и огневая поддержка союзников с крыши, защита средства передвижения (того самого речного кораблика) от наседающих пришельцев. Есть даже миссия в стиле зомби-шутеров – с толпами безмозглых пришельцев, рвущихся к вашему горлу. Все это естественно вписано в сценарий игры, не разорванный монтажными склейками «сюжетных сцен». Джон Пакетт делится опытом: «Вообще, роль сценариста в разработке довольно забавна. Поначалу говоришь, что у тебя есть вот такое-то видение игры, и ты указываешь другим, как ее надо делать, но постепенно власть захватывают геймдизайнеры. Они приходят и заявляют: «Я придумал для уровня крутую штуку, и ты должен придумать, как она впишется в мир игры». Роли словно меняются, и уже я подстраиваюсь под задачи дизайнеров. Это замечательно, поскольку в итоге в продукт попадает лучшее из того, что я придумал, – то, что можно реально переложить на уровни игры, и наоборот – классные идеи геймдизайнеров, которые я могу обосновать сюжетом». К этому можно добавить комплимент навигации по уровням. Стрелка, указывающая на текущий waypoint, по умолчанию отсутствует, и появляется только если игра понимает: вы все же заблудились. На практике же слов NPC вам хватает, чтобы понять, куда следует бежать. А на улицах Сент-Льюиса применен и вовсе классный трюк: путь к убежищу прямо указан стрелками и надписями, намалеванными желтой краской на стенах, – примерно как путь к нычкам с патронами в Alan Wake. Вроде бы и подсказка – но не оскорбляющая ваши чувства хардкорного геймера.

Играя в Resistance 3, я вывел для себя формулу идеального шутера, – «среднее число смертей за час прохождения должно не выходить за рамки комфортного для меня интервала». Здесь расслабляться, отвлекаться нельзя, однако и долбиться сто раз в одну дырку игра не заставит. Конечно, Resistance 3 – не полноценный sandbox-шутер, как Halo, но вариативности на уровнях хватает. Например, при обороне здания я заметил, что запаса аптечек катастрофически не хватает. Некоторые химеры носят их с собой, но выходить за трофеями на открытую местность – смерти подобно. Решение: намеренно отслеживать таких ценных пришельцев, не убивать на подступах к дому, позволять зайти внутрь и только затем уже приканчивать. В этой же сцене в полной мере используется весь арсенал героя – причем так, как вы



Сверху: Герой может драться и врукопашную, однако, в отличие от Killzone 3, игра не слишком-то на это мотивирует. Все же пришельцев лучше нашпиговывать свинцом на расстоянии.



Внизу: Желто-оранжевые области на телах врагов – уязвимые места (например, системы охлаждения). Понятное дело, что стрелять нужно именно в них.



считаете нужным, без подсказок игры. Хотите – снайперской винтовкой снимайте врагов издалека, хотите – нашпиговывайте автомобиль дистанционно подрывающимися пулями (им надо натурально стрелять из пистолета) и подманивайте гадов к ловушке, а хотите – прыгайте прямо в гущу прорвавшихся химер и активируйте плазменную ловушку дезинтегратора, отправляющую всех чудищ в радиусе действия прямиком в ад. Resistance 3 отслеживает ваш стиль игры и поощряет индивидуальность прокачкой наиболее часто используемого оружия, – настолько, что не только убойная мощь, но и функциональность его сильно меняется.

Что совершенно приятно – игра не навязывает набившую оскомину имитацию того, «как это делают в американских спецподразделениях». Союзники обычно бегают довольно бестолково, не прикрывают друг друга огнем, неверно занимают позицию, но компенсируют отсутствие нужных навыков храбростью. Именно поэтому традиционное оружие – дробовик, автомат, снайперская винтовка – не столько часто используются, как экзотическое оружие или импровизированные самоделки. Джон Пакетт поясняет: «В Resistance 3 мы показываем, что простые люди, вроде нас вами, будут делать, окажись они в такой ситуации. Вы не обделаетесь от страха. Если под руки попадется оружие – вполне вероятно, что вы его подберете и пустите в дело. Вряд ли у вас получится здорово – и у меня тоже – просто нет тех же навыков, что у человека армейского. Но желание героя выжить, защитить друзей и семью – то, что позволяет нам легко идентифицировать себя с ним».

Оставив за бортом вопрос о мультиплеере (впрочем, разработчики обещают, что весь сингл можно будет пройти в кооперативе на двоих – классная идея!), скажу немного слов о внешнем виде игры. Не секрет, что Resistance 2 технически выглядела хуже Killzone 2, а сиквел точно так же уступает Killzone 3. Наиболее близкая визуальная аналогия – Fallout 3, где внешний лоск был осознанно разменян на масштабы открытых пространств и бесшовный мир. Здесь же, вроде бы, дело не в технических ограничениях, а словно в недостатке амбициозности. Великолепные в своей измożденности лица персонажей резко контрастируют с угловатыми, дергаными движениями рук и ног, – словно людей дергает за невидимые ниточки воображаемый кукольник. Resistance 3 не хватает того, что в иных изданиях назвали бы «сочными взрывами» и «высокополигональными моделями». Впрочем, пока играть весело, и победа над пришельцами кажется настоящей, трудовой – этот недостаток можно считать вполне терпимым. А к концу игры, возможно, и прибавится зрелищности – кто его знает?

ЖЕЛАНИЕ ГЕРОЯ ВЫЖИТЬ, ЗАЩИТИТЬ ДРУЗЕЙ И СЕМЬЮ – ТО, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ НАМ ЛЕГКО ИДЕНТИФИЦИРОВАТЬ СЕБЯ С НИМ

Напоследок хочется провокационно вбросить тему для обсуждения: как ни странно, Resistance 3 я этой осенью жду больше, чем Uncharted 3. Мнение исключительно личное, да и игры уж больно разные. Но поразмыслите вот над чем: мало кому приходит в голову всерьез разбираться в «мире Uncharted», беспокоиться о судьбе персонажей и искать ответы на вопросы. Легкое, беззаботное приключение, пусть и безумно интересное, мне все же не так близко, как игра, в которой есть что и зачем почитать. И есть в кого пострелять из разных инопланетных пушек – как же без этого. **СИ**






Новая игра является предысторией Heroes V. В ней династия Грифонов оказывается замешанной в противостояние ангелов и неких таинственных «безликих».


Илья Ченцов

Might & Magic Heroes VI

Версия, по которой я изучал новую Heroes, вышла под довольно странным подзаголовком Closed Public Beta. То есть пускают не только своих, но и не кого попало – в частности, повезло оформившим предзаказ. Я за игру брался с интересом, хотя и без особых надежд, и был приятно удивлён.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Black Hole Entertainment
Страна происхождения:
Венгрия
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, local/online

ДАТА ВЫХОДА
13.10.2011

Мы, журналисты, довольно часто оперируем термином «фанаты сериала», как чем-то само собой разумеющимся, забывая, что под многими современными громкими названиями раньше скрывалось нечто совсем другое. GTA с видом сверху – совсем не то же самое, что нынешнее «от третьего лица»; двухмерные Castlevania с трехмерными также играются совершенно по-разному. Соответственно, и поклонники у непохожих «половинок» сериала могут быть разные. В случае с Heroes of Might & Magic, слова в названии которого Ubisoft зачем-то перемешала, можно выделить три основных периода – до Heroes IV, Heroes IV и после Heroes IV. Или «вид сбоку, изометрия, 3D». Казалось бы, для пошаговой игры смена ракурса катастрофой не является – Jagged Alliance, например, стала только краше, перейдя в изометрию, – но вместе с положением камеры поменялся и художественный стиль, что и отвратило от Heroes IV многих – мол, душу потеряли! Самой душевной при этом считалась Heroes II, с её большими, выразительными спрайтами – кто может забыть превращающихся в летучих мышей вампиров, громыхающих големов с клёпками-пуговками и драконов в скрупулезно прорисованной чешуе? Heroes III сделала первый шаг к бездуховности, заменив «рукодельную» графику рендерённой трехмерной, однако именно в «четвёрке» куда-то совсем подевался арт-дизайн, и на многие войска нельзя было смотреть без одновременных слёз и рвоты. Рецензенты дружно отмечали революционные нововведения в механике – например, герои более активно принимали участие в боях, а монстры на карте могли самостоятельно преследовать путешественников, – но простые геймеры через одного всё равно плевались, и на мониторах секретарей, бухгалтеров и младших научных сотрудников гораздо чаще полыхал огнём Inferno из третьей части или махали топорами бараноголовые орки из второй.

Пятая часть вернулась к статичным монстрам и более простому развитию городов, без «взаимоисключающих» зданий, однако, перейдя во владение


Войска Haven как были, так и остались визуально самыми скучными.

Ubisoft, сериал претерпел очередной художественный редизайн, совмещённый с переходом на честную, полигональную трёхмерную графику. К счастью, в руках Nival «Герои» обрели пусть не старую, но новую красоту, и такую глубину, что до выхода двух аддонов и толстенного руководства по игре приходилось продвигаться на ощупь.

Попузебры

Встречая шестую серию по одёжке, «двоечники» и «троечники» вряд ли будут бросать в воздух чепчики. Чуда не произошло, и новая игра выглядит практически как предыдущая. Небольшие стилистические отличия, впрочем, приближают игру к китчевым первой и четвертой сериям: например, в рядах фракции Stronghold, состоящей из разнообразных «зверочеловеков», можно, помимо орков и огров, найти гарпий и кентавров, однако это не просто «женщины-птицы» и «люди-кони»: гарпии обряжены в яркие жёлто-зелёные перья, справка говорит, что эти гибриды были созданы магами из тропических хищных птиц, оттого и пестры (видимо, в мире Ашан распространены хищные попугаи); у кентавров человечья половина тоже женского пола, а конская на самом деле… зебровая. Миссия за Stronghold, в последний момент добавленная в бету, добавляет к портрету этих существ комически-реалистичный штрих: когда Сандор, главный герой орочьей кампании, освобождает полуптичек и полулошадок из концлагеря, мелкий гоблин, спутник Сандора, говорит, мол, смотри теперь под ноги – они же везде гадят! В кадре, впрочем, зверобабы ведут себя прилично, а сами гоблины, вооружённые кривой костью, используют её на дальних расстояниях, как бумеранг, а ожидая своего хода, то и дело грызут.

Новая фракция Sanctuary, на радость анимешникам, наконец-то привносит в мир «Героев» японские мотивы: тут вам и каппы, и женщины-змеи, и снежные привидения юки-онна, и, кхе, человеко-акулы (на самом деле они того же происхождения, что и прочие зверолюди, и в японском «санктуарии» являются акклиматизировавшимися гайдзинами).

Каждая из «народностей» (всего их пять: Haven, Stronghold, Inferno, Sanctuary и Necropolis), как повелось, объединена некой идеологически-стратегической концепцией, к которой отныне привязана «суперсила», заряжаемая прямо в бою: некроманты, например, могут не ждать окончания боя, чтобы поднять своих мертвецов, а варвары способны перехватывать у врага инициативу, меняя очерёдность ходов. «Головной линии партии» подчиняется и действие особых зданий расы, и подбор спецспособностей воинов.

Особые умения есть практически у всех, и иногда они весьма удивляют: русалки, например, отбрасывают всех противников назад, а «снегурочки» замораживают в глыбу льда. Некоторые существа могут отбегать после удара, другие бьют «напролом», задевая все отряды на линии обстрела, или по площадям. Искусственный интеллект ведёт себя непредсказуемо, переключая внимание с одной цели на другую, не забывая использовать магию и отступая по необходимости. Каждая встреча готовит новые сюрпризы. Впрочем, дабы снизить роль элемента неожиданности, любой бой можно сколько угодно раз переиграть – не только при поражении, но и при победе.

Гибель гильдий

Магическая система претерпела серьёзные изменения. Гильдий магов в городах больше нет, и каждый герой про-



Очень полезная, но по умолчанию выключенная опция показывает, сколько здоровья осталось у «самых верхних» воинов в стеках.

ГИЛЬДИЙ МАГОВ БОЛЬШЕ НЕТ, И КАЖДЫЙ ГЕРОЙ ПРОКАЧИВАЕТСЯ САМОСТОЯТЕЛЬНО, ПОЛЗАЯ ПО НЕМАЛЫХ РАЗМЕРОВ ДРЕВУ ЗАКЛИНАНИЙ И СПОСОБНОСТЕЙ.

Люди как змеи

В предыдущей статье о Heroes VI («Страна Игр» №1/2011) я вспомнил о не использованных в пятой части концепт-артах Оливье Ледруа и предположил, что они найдут применение в шестой. Похоже, так и случилось – правда, нага-гейша преобразилась в «жемчужную жрицу».





Русалки чувствуют себя весьма уверенно на суше.

Грекадабра

Вдохновлённый расшифрованной письменностью из «Ведьмака 2», я решил проверить, не слагается ли из греческих буковок под копытами геройской лошадки осмысленный текст. При ближайшем рассмотрении «гречка» оказалась перемешана с латиницей, и ни слова из этой абракадабры разобрать не получилось. Вот, наверное, геймеры с Эллады посмеются.



качивается самостоятельно, ползая по немалых размеров древу заклинаний и способностей. Да, чары и умения теперь покупаются на одни и те же очки, выдаваемые при получении героем нового уровня. Забавно, что только-только Кен Левин перенял для BioShock Infinite старый вариант прокачки из «Героев», когда выбирать апгрейд приходилось сразу, и из малого числа вариантов, как он ушёл в прошлое – теперь выбор можно отложить, и он гораздо более широк.

Однако авторы, что приятно, не путают возможность реального выбора с микроменеджментом: в этой области как раз появились правильные упрощения. Например, завоевывать вражеские источники ресурсов можно быстрее и эффективнее – к каждому городу привязана область, которую он контролирует, и все шахты и лесопилки в её пределах, принадлежащие хозяевам крепости, при её захвате переходят к новому владельцу (нейтральные остаются нейтральными). Кроме того, если, скажем, варвар неуютно себя чувствует в некрополисе, город можно за умеренную плату перестроить.

Войска теперь собираются в единый «мобильный пул», так что нанять их можно в любом населённом пункте, где построено соответствующее здание. Если у вас, скажем, есть два гнезда гарпий в двух городах, дающие по десять птичек в неделю, то через неделю в «бараках» объявятся двадцать гарпий, которых не надо будет сгонять вместе, нанимая героев-«караванщиков». Это не значит, что нужда в «караванщиках» отпадает полностью, даже учитывая, что в городах всех фракций можно строить порталы для быстрой телепортации туда.

Однако у оптимизированного интерфейса есть и обратная сторона – экран города удобен, но невзрачен. Хотя кто-то когда-то обещал двухмерную картинку, как в старых сериях, покликать по красивым домикам не дают, и общий план города единодушно признан геймерами



Вверху: Герой, как и раньше, может единожды за ход применить чары либо нанести удар.

ПОПЫТКА ПРЕСЛЕДОВАТЬ БЕГУЩИХ С ПОЛЯ БИТВЫ ВРАГОВ – «КРОВАВЫЙ» ПОСТУПОК, А РЕГЕНЕРАЦИЯ ЗДОРОВЬЯ СОЮЗНИКОВ – «СЛЕЗЛИВЫЙ».

неудачным. Впрочем, интерфейс постоянно перерабатывается, и даже в рамках беты в него были внесены довольно значительные изменения.

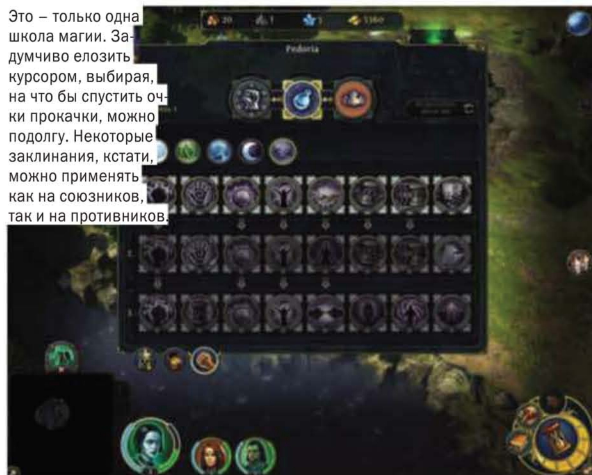
«Будешь плакать кровавыми слезами!»

Ещё одна интересная штука, позаимствованная из современных ролевых игр, – репутация героя. Совершаемые им действия добавляют очков либо к «пути слёз», либо к «пути крови» («путь улыбок», увы, проторить не выйдет). Например, попытка преследовать бегущих с поля битвы врагов – «кровавый» поступок, а регенерация здоровья союзников – «слезливый». Накопив определённое количество баллов на том или ином пути, можно получить соответствующие бонусы.

Очки репутации начисляются и при выполнении квестов. Система заданий также напоминает ролевушки – здесь есть основные и побочные квесты, и их взаимосвязь может быть довольно сложной. Например, основная цель Сандора в миссии из беты – найти сестру Ирину, но чтобы открыть ворота, ведущие в следующую область карты, ему надо освободить зверолюдей из четырёх лагерей, заодно получив возможность нанимать их в городах. Каждый лагерь – повод не только подраться, но и поболтать с орками за жизнь и подучить их язык – если «Куньякти» значит «маленький Куньяк», то «Темурти»... Дума-

К двадцатипятилетию сериала Might & Magic «юбики» нарисовали картину в духе Ильи Глазунова, где собрали двадцать пять знаменитых героев с самой зари сериала до новых времён. Можно сокрушаться, что кого-то опять забыли, но сам факт, что Ubisoft (или Black Hole?) внезапно вспомнила о временах Энрота и Эрафии, уже заставляет задуматься, как и название файла: Multiverse.





Это – только одна школа магии. Задумчиво елозить курсором, выбирая, на что бы спустить очки прокачки, можно подолгу. Некоторые заклинания, кстати, можно применять как на союзников, так и на противников.

ете, «маленький Тимур»? Почти угадали: «маленькая железная девочка» (помните, как имя «Тимур» переводится?) – это орки так сестру Сандора прозвали.

Такая внутренняя логика в построении мира радует.

Есть и ещё один позитивный момент, который, правда, субъективен и неочевиден: Nival делали «новую игру от Nival», а Black Hole делают всё-таки прежде всего «новую Heroes». Характерный пример для сравнения: на одной из карт Heroes V был припрятан танк из «Блицкрига», а в бете Heroes VI торчит столб с объявлением «Кто найдёт шлем Крэга Хэка, тот молодец». Понимающие поймут.

Династический брак

Известие о самом неоднозначном нововведении я решил придержать до самого конца статьи. Теперь, помимо героев в кампаниях, вы можете – практически должны – создать династию «метагероев» (dynasty heroes), ваших представителей в Сети. Видимо, введя их, Ubisoft в очередной раз пытается оправдать необходимость постоянно находиться в онлайне – этим требованием, как вы помните, могут «похвастаться» все последние компьютерные игры компании. Метагерои чем-то напоминают профили пользователей: разница в том, что они получают опыт вместе с обычными героями, только прокачиваются медленнее. Полученные ими бонусы действуют при прохождении кампании; какая ещё от них польза и радость, непонятно, но, возможно, они будут более актуальны, когда в игре появится сетевой мультиплеер.

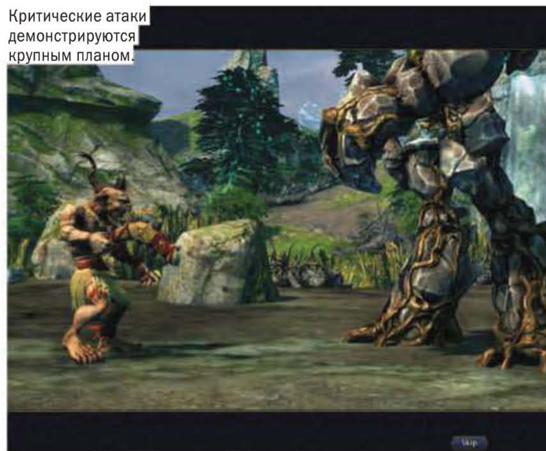
Результаты бета-теста, тем временем, оказались для издателей и разработчиков настолько поучительными, что релиз даже отложили на месяц, поэтому совершенно не исключено, что кое-что из написанного в этой статье к моменту выхода Might & Magic Heroes VI будет уже неактуально. Так что бросайте журнал и срочно бегите предзаказывать «Героев» – возможно, ещё успеете во второй тур беты. **СИ**


Штурмовые орудия у всех уникальные. У варваров, например, это даже и не машина, а здоровенный горбатый циклоп, метающий булыжники.


Ах, как хочется ворваться в городок... Но злые разработчики посадили туда героя с гигантской армией, намекая, что в этой миссии наша задача состоит в другом.



Красные ворота слева от дерева откроются только после выполнения квеста.



Критические атаки демонстрируются крупным планом.

Понятно, что бета-версия – это по определению недоделанная игра, но отношение Ubisoft к пользователям, некоторые из которых, между прочим, заплатили за участие в бета-тесте, не очень радует. Нередки были случаи, когда при запуске игры я после долгих попыток «Героев» обновиться получал сообщение, что у меня, мол, проблемы с Интернетом – хотя на самом деле проблемы были на сервере. Хорошо, конечно, когда после долгих минут, часов, а то и дней ожидания тебе выдают обновлённую версию с дополнительными миссиями и прочими улучшениями – но долго ли вывесить объявление, мол, извините, ведутся работы? Сейчас первая фаза бета-теста закрыта (я об этом узнал только из рассылки российского издателя), а вторая ещё не началась. Но «запускатор» Heroes VI по-прежнему пытается убедить меня, что я испытываю «Internet access problem». Может быть, у юбисофтовского скайнета началась мания величия, и он уже считает себя глобальной сетью?







Беседу провёл:
Артём Шорохов

Вопросы:
Артём Шорохов
Ольга Нагибина

Mass Effect 3

О Mass Effect 3 известно, казалось бы, всё, что нужно. Третья и финальная глава в истории капитана Шепарда призвана до блеска отполировать наработки двух предыдущих и со всей помпезностью – громко, красиво – завершить сюжет. И всё же ярый поклонник, настоящий фанат всегда хочет знать больше – вопросы и уточнения не переведутся никогда. Поэтому, заручившись поддержкой знакомой поклонницы сериала, я задал Кейси Хадсону, исполнительному продюсеру Mass Effect, столько вопросов, сколько успел.

Артём Шорохов: Помните самый первый трейлер, тот, что про войну на Земле? Он всех нас огорошил, мы вовсе не ждали от космооперы Mass Effect этакой колофдютивщины. Почему вдруг Земля? Что вы хотели нам сказать тем видео?

Всё логично и просто: Mass Effect 3 – это история масштабной галактической войны, и война эта начнётся именно на Земле. Почему именно там? Предыдущие игры уже намекнули на определённый интерес, который раса Жнецов проявляет к человечеству… А больше сказать ничего не могу, это уже ваше дело – всё выяснить самостоятельно во время прохождения игры.

Ольга Нагибина: Тогда мы хотим знать о новых персонажах! Mass Effect – игра не только о космосе, приключениях, межрасовых конфликтах и моральном выборе. Она ведь ещё о любви и дружбе, так? Абсолютно каждый член команды Шепарда – всегда исключительная личность с очень интересным бэкграундом. Увидим ли мы новые лица в Mass Effect 3? Вернутся ли в сюжет старые знакомые? *(Мы очень переживаем за Тали! Как она там? – А.Ш.)* И, конечно, всем очень интересно, с кем ещё у Шепарда получится закрутить любовь. Найдётся у вас, чем похвастать на этом поприще?



Кейси Хадсон, исполнительный продюсер Mass Effect 3

Точно, Mass Effect 3 весьма и весьма полагается на то, чтобы как можно сильнее привязать игроков эмоционально, и выгодно оттенить эти сокровенные личные чувства декорациями самой масштабной и опасной ситуации в галактике. Конечно, все основные персонажи предыдущих частей, сумевшие выжить, будут так или иначе вписаны в историю. Кто-то из них останется членом отряда большую часть игры, кто-то пробудет с вами лишь некоторое время, другие покажутся совсем ненадолго.

Любовные отношения по-прежнему важная часть игрового опыта, сценария, так же как и дружба. В Mass Effect 3 вы обязательно прочувствуете, что такое узы дружбы. В конце концов, перед нами история всеобщей галактической войны, и вся буря чувств, неизбежных в этой ситуации обязательно скажется на личных отношениях.

Ольга Нагибина: Когда я играла в Mass Effect 1 и Mass Effect 2, то и дело натыкалась на одну любопытную особенность: неважно, в каком классе я развиваю главного героя – это не влияет ни на что, кроме, непосредственно, геймплея. Например, в первой части мой Шепард был биотиком до мозга костей и не мог взять в руки ничего тяжелее пистолета, но во всех заставках всё равно щеголял с винтовкой наперевес. Нечто подобное случается и в сиквеле. Увидим ли мы какие-то изменения на этом поприще? Скажем, биотик Шепард мог бы в сердцах размазать противника при помощи «Деформации» вместо того, чтобы стрелять в него. Или, может быть, те самые «вмешательства», Paragon- и Renegade-поступки, будут различаться от класса к классу?



Прежде всего капитан Шепард всё-таки боевой офицер Альянса, уж он точно умеет обращаться с оружием и достаточно силён, чтобы удержать в руках винтовку. Эти сведения – фактический факт, в какой класс его ни суй, и не зависят от разученных скиллов и предпочтений игрока. Поэтому просто нет нужды в том, чтобы Шепард по-разному реагировал в подобных «кинематографических моментах».

? **Артём Шорохов: Вот мне чрезвычайно интересно, что вы надумали с мультиплеером. Не тем, что опирается на какие-нибудь соревновательные штуки (мне кажется, это не вариант для Mass Effect), но тем, что предполагает совместные усилия игроков, командную работу. Как насчёт того, чтобы на борту «Нормандии» собрались мои друзья? Планируете что-нибудь в этом духе? А если нет, то почему?**

Мы с самого начала думали о том, как бы сделать Mass Effect пригодным для нескольких игроков. Но, как и во все предыдущие разы, в конце концов, сосредоточили внимание на главном – однопользовательском режиме. Именно он – важнейшее, что есть в Mass Effect.

? **Артём Шорохов: Вопрос простой, но сложный: третья часть – последняя в сериале?**

Сериал изначально задуман именно как сериал, с завершённым цельным сюжетом. Так что игроки могут рассчитывать на то, что к финалу Mass Effect 3 они будут удовлетворены целиком и полностью, а история Шепарда закончится недвусмысленно и бесповоротно.

? **Артём Шорохов: Ладно… Тогда ещё один непростой вопрос. Как такое вышло, что вы вдруг решили добавить в игру поддержку Kinect? Насколько она вообще важна – если я хардкорный фэн Mass Effect и боюсь пропустить хоть что-нибудь, нужно ли мне уже бежать в магазин за дополнительным девайсом? Для нас, геймеров, это серьёзное решение, знаете ли, сотня долларов на кону…**

Если подумать, голосовое управление через Kinect, штука классная, но не необходимая. Как и в Mass Effect 2 вы, конечно же, можете играть и получать удовольствие без всех этих ухищрений. Но если у вас уже есть Kinect, вы получите лишнюю возможность – командовать своим отрядом и делать всякие другие штуки при помощи собственного голоса.

? **Артём Шорохов: Mass Effect 1 вышел эксклюзивно для Xbox 360 (опустим для наглядности ПК-версию). Mass Effect 2 сначала тоже, но через год после премьеры перебрался и на PS3 (в то время как первая часть – нет). Почему так непоследовательно?**

Всё ясно как день – первоначально Mass Effect издавался компанией Microsoft и, конечно, держал Xbox-эксклюзивность. Теперь, когда BioWare стала частью Electronic Arts, появилась возможность поделиться ME2 ещё и с владельцами PS3. Двигаясь вперёд, мы намерены в равной степени и единовременно снабдить третьей частью все три платформы: Xbox 360, PlayStation 3 и ПК.

Вверху: К вопросу о возвращении знакомых персонажей.

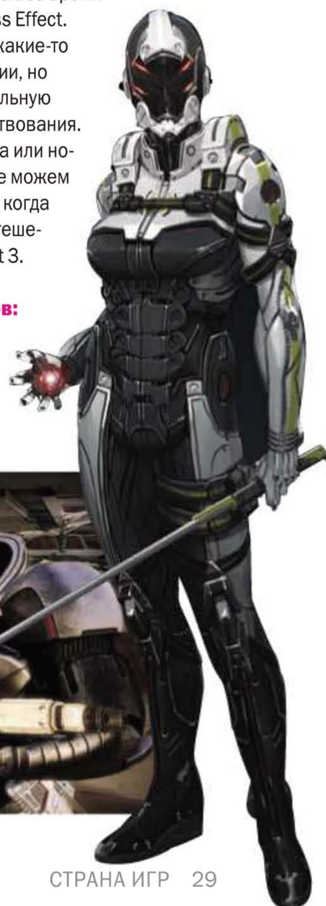
? **Артём Шорохов: Как там дела с кинофильмом по мотивам Mass Effect, есть какие-нибудь новости?**

Да, есть, я в настоящее время как раз по уши в этом фильме и могу сказать, что дело движется, и хорошо движется. У нас отличные партнёры, самые лучшие: Arad Productions (киносериалы «Железный человек» и «Человек-Паук») и Legendary Pictures («Тёмный рыцарь», «Хранители»), текст пишет Марк Протосевич («Клетка», «Я – легенда»). Совсем недавно мы выставлялись на Comic-Con, и это событие привлекло уйму внимания, так мы дали фэнам свидетельства того, что кино уже на пути и рано или поздно всё-таки появится. Сам фильм расскажет о путешествии капитана Шепарда из сюжета оригинальной игры.

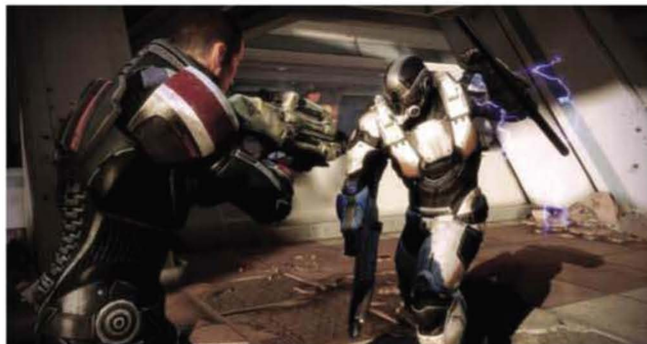
? **Артём Шорохов: И последний вопрос. Он, может, и скучноват, зато ответ интересен чрезвычайно – что новенького вы готовите в Mass Effect 3? Речь о чём-то особенном, важном для фэнов сериала, ваших фэнов.**

Для фэнов Mass Effect 3 что американские горки! Здесь то, чего все они ждут – вроде встреч с любимыми героями, захватывающих сражений и попыток одолеть Жнецов. Здесь и то, что застанет их врасплох, удивит – невероятный размах баталий, неожиданные сюжетные повороты и изгибы истории… Но что мне больше всего нравится, в чём я заранее завидую геймерам, так это погружение в такие бездны, где ни мы, ни вы ещё ни разу не бывали за всё время существования Mass Effect. И я имею в виду не какие-то локации или ситуации, но глубину и эмоциональную мощь самого повествования. Поклонники сериала или новички, знайте: мы не можем дождаться того дня, когда вы начнёте своё путешествие по Mass Effect 3.

? **Артём Шорохов: А уж мы-то как ждём… Спасибо за беседу, Кейси! СИ**



Внизу: Старый добрый удар прикладом по-прежнему решает множество проблем. Кстати, обратите внимание: на скриншоте слева противник Шепарда сжимает в левой руке… дубинку.







Любители долгих прохождений, ликуйте: основная кампания, по словам представителей Rocksteady, займет от 12 до 15 часов, и столько же уйдет на выполнение всех дополнительных дел и розыск «секреток».



Наталья Одинцова

Batman: Arkham City

Сколько людей готовы часами стоять в очереди, лишь бы посмотреть, как преобразился Бэтмен со времен приключений в Arkham Asylum? Не то чтобы у меня были сомнения на этот счет, но E3 2011 дала возможность лишний раз убедиться: желающих лично проинспектировать мир Arkham City – легион. Студия Rocksteady сумела делом доказать, что игра о супергерое может оказаться не менее (а если посмотреть на обилие наград, то в некоторых случаях и более) добротной, увлекательной и разнообразной, чем любой современный хит. Так что теперь к разработчикам внимание самое пристальное: чем удивят и как сделают эти похождения Темного Рыцаря еще интересней прежних.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, Windows
Жанр: action-adventure
Зарубежный издатель: Warner
Российский дистрибьютер: «1С-Софтклаб»
Разработчик: Rocksteady
Страна происхождения: Великобритания
Мультиплеер: не объявлен

ДАТА ВЫХОДА 21.10.2011 (Европа)

С первых же секунд впечатляют декорации. Бэтмену не впервой красться по балкам или маскироваться под горгулью, выжидая, когда же подвернется случай рухнуть камнем вниз на очередного охранника (неприятелей герой принципиально не убивает, будь они хоть сто раз маньяки). Узкие коридоры, вентиляционные шахты, запертые комнаты – стены буквально обступали героя в Arkham Asylum, изредка выпуская из цепких объятий на волю. Arkham City позволяет ему по-настоящему расправить крылья (а если точнее, знаменитый плащ): как только психопатам отдали на откуп целый район Готэм-сити, легендарному борцу с преступностью открылись просторы городских крыш.

«Полигон теперь, как минимум, в пять раз обширнее!» – заявляют создатели в каждом интервью. Сефтон Хилл, сооснователь Rocksteady, поясняет: вовсе не мода на «песочницы» тому причиной. На острове из Arkham Asylum стало тесно прежде всего самому Бэтмену. Еще занимаясь первой частью, Хилл и его коллеги осознали: если дело дойдет до сиквела, потребуется площадка повнушительней, чтобы добавить образу легендарного персонажа убедительности. «Мы никогда не хотели сделать рекордный по размерам открытый мир», – добавляет Хилл. Да и термин «песочница», на его взгляд, Arkham City совсем не подходит: за руку геймеров водить, конечно, не будут, но и полную свободу действий не предоставят. Иначе, дескать, никак не получилось бы создать нужную атмосферу. Да и Бэтмен – не тот герой, который с легкостью бросит основное расследование на полпути. Также Хилл спешит развеять опасения тех, кому кажется, будто в городских закоулках на героя начнут сыпаться сплошь однотипные задания: к «начинке» в Rocksteady подходят с той же тщательностью, с какой продумывали путешествие по психушке в предыдущей части.

На E3 показали небольшой участок Arkham City – мрачноватое скопление строений с полуразрушенным зданием суда и псевдоготической башней в качестве главных достопримечательностей. Признаюсь, первые пять минут в демо я просто гоняла героя по мегаполису, даже не пытаясь выполнить сюжетное задание. Само собой, парить над землей позволяли и в Arkham Asylum, но в этот раз и антураж другой, и возможностей больше. Например, существует несколько способов удержать Бэтмена от падения. Во-первых, цепляться за карнизы, горгулий и прочие выступающие элементы декора теперь позволяют прямо в воздухе – достаточно нажать RB. Вообще дальнобойность у grappling gun – того самого гаджета, который позволяет



Владения каждого злодея в Arkham City будет отличать свой особый колорит.

стражу в ушастой маске проделывать этот трюк, – просто замечательная: даже если и окажешься ненароком на мостовой, тут же уносишься с нее ввысь. А цепляться разрешают даже за патрулирующие воздушное пространство вертолеты – так и до пункта назначения доедешь, и город лишний раз с высоты оглядишь. Во-вторых, если зажать правый триггер, герой сложит плащ и пулей помчится к земле, набирая скорость. Самое время отпустить триггер и отклонить левый стик назад, чтобы вывести Бэтмена из пике и подольше поскользить по воздуху. Хотя если внизу топчутся враги, можно и не миндальничать: врезаться в них со всего маху, чтоб ускорить расправу.

На крышах попадается немало зеленых вопросительных знаков – приглашений заняться побочными квестами от Загадочника. Их хватает не только здесь – ради каких-то квестов придется забраться под машину (Бэтмен на этот случай и специальный новый прием разучил), ради других – разбить стену. Сперва кажется, что с характером героя охота за сокровищами как-то не вяжется, но в большинстве случаев речь идет о побочных делах. Загадочник и здания готов минировать, и заложников брать, лишь бы досадить поборнику закона. Беспокоиться, что все расследования окажутся очень короткими, не стоит: разработчики припасли немало многоэтапных испытаний, которые позволят Темному Рыцарю и детективные навыки проявить, и хорошую физическую подготовку продемонстрировать (например, шныряя между циркулярными бензопилами). «Некоторые задания гораздо сложнее тех, что предусмотрены в основном сценарии, – уточняет Сефтон Хилл. – И если вы застопоритесь, то всегда можете вернуться к квесту позднее, когда арсенал Бэтмена расширится и он разучит новые навыки».

Знакомые по Arkham Asylum гаджеты из сиквела не исчезнут: напротив, предстанут в улучшенном виде. Например, девайс cryptographic sequencer раньше помогал герою вскрывать замки, а теперь работает еще и как радиоперехватчик, позволяя подслушивать разговоры неприятелей. В эфире, помимо ценных подсказок, хватает и фальшивых наводок – негодяи тоже любят поиграть в испорченный телефон. Изменился и line launcher – прибор, с помощью которого Бэтмен натягивал струну-мостик между двумя «якорями» и таким образом преодолевал пропасти. Скольжение по тросу отныне можно замедлить, чтобы, скажем, развернуться посреди пути и выстрелить из line launcher перпендикулярно первой линии, прокладывая себе еще одну тропинку. Другие гаджеты по-новому покажут себя в боях: бэткоготь после апгрейда не только противников к персонажу поближе подтягивает, но и оружие у них из рук выхватывает. Новые устройства тоже появятся. В Rocksteady недавно анонсировали REC – оружие, стреляющее электрическими зарядами. Особенно полезно, по словам создателей, применять его против тяжеловооруженных недругов – те шалеют и начинают поливать соратников пулями. В пазлах изобретение тоже придется кстати, когда потребуется что-нибудь зарядить или же намагнитить.

Рядовые враги, как и раньше, валятся без чувств после пары пинков. А ведь у Бэтмена столько способов обеспечить им передышку от злодейств! И расширившиеся комбо-возможности, и пополнившийся список зрелищных контекстуальных добиваний а-ля Yakuza (удивительно, что герой не боится никого пришибить насовсем, от всей души впечатывая очередную жертву в перила). Даже парировать удары целой толпы разом ему теперь под силу – сигналы к контратаке вспыхивают над несколькими врагами.

Приемы для стелс-расправ тоже стали разнообразнее. Когда-то, например, Бэтмен полагался на гель-взрывчатку, чтобы прошибить стены, – теперь они сами рушатся под его напором. Навык экономит расходные материалы, а заодно позволяет моментально вырубать тех незадачливых преступников, которых угораздило встать по другую сторону преграды.

Чтобы геймерам в полной мере удалось оценить это великолепие, в Rocksteady обещают подогнать побольше неприятелей. И как прежде, врагов с огнестрельным оружием следует опасаться пуще других.



ПАРИТЬ НАД ЗЕМЛЕЙ БЭТМЕНУ ПОЗВОЛЯЛИ И В ARKHAM ASYLUM, НО В ЭТОТ РАЗ И АНТУРАЖ ДРУГОЙ, И ВОЗМОЖНОСТЕЙ БОЛЬШЕ.

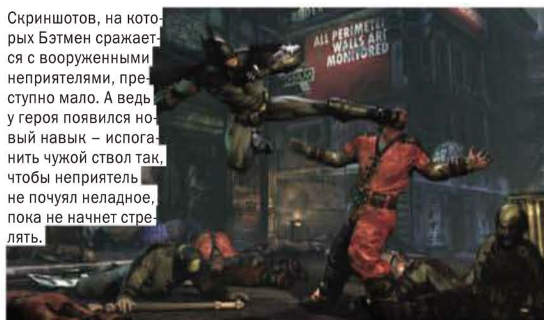
Вверху: По словам представителей Rockstar, число боевых приемов удвоилось.

Внизу: Передвигаться по городу Бэтмену помогают и собственные гаджеты, и попутные вертолеты местной службы безопасности.





Исход одной из побочных миссий: Бэтмен уносится прочь со спасенным заложником, пока Загадочник следит за происходящим с экрана.



Скриншотов, на которых Бэтмен сражается с вооруженными неприятелями, преступно мало. А ведь у героя появился новый навык – испоганить чужой ствол так, чтобы неприятель не почуял неладное, пока не начнет стрелять.


Способности и арсенал Женщины-Кошки тоже разрешат апгрейдить.

ЖЕНЩИНА-КОШКА ЗНАЕТ, КАК ПРОДЕЛЫВАТЬ ТРЮКИ БЭТМЕНА: ВЫРУБАТЬ ДВУХ ВРАГОВ РАЗОМ, ПРОШИБАТЬ СТЕНУ, НО ВЫПОЛНЯЕТ ИХ С КОШАЧЬЕЙ ГРАЦИЕЙ.

«Детективное зрение», из-за которого многие геймеры так и не насладились живописными интерьерами Arkham Asylum, взамен созерцая синие коридоры и силуэты неприятелей, подкорректировали, чтоб соблазн пользоваться им нон-стоп был меньше. Когда этот режим активен, с экрана исчезает вся навигационная информация, – волей-неволей переключишься обратно, когда захочешь с компасом свериться. Пригодится «зрение», кстати, не только для оценки сил неприятелей и выявления наиболее тяжеловооруженных злыдней – с его помощью можно анализировать улики. Так, в демо Бэтмен оглядывал оставшиеся после выстрела дырки в декорациях, чтобы вычислить, где же засел снайпер.

Но главное, ради чего стоило прорываться на стенд Warner на E3, – это, разумеется, Женщина-Кошка с лицом актрисы Одри Хепберн (на сходстве настоял издатель). Слухи о кооперативном прохождении не подтвердились – грациозная воровка выполняет собственные миссии, а ей их выпадает куда меньше, чем Бэтмену. Зато она дает возможность ощутить, каково это – выживать в безумном городе, когда у тебя нет такого обширного набора приспособлений, как у знаменитого мстителя. Почему-то мне очень запомнился этап смены персонажей: Бэтмен подходит к вальяжно раскинувшимся на крыше кошкам, и тут на экране выскакивает надпись: «Сделать передышку». Перед глазами тут же встает картина: грозный боец с преступностью садится на корточки и гладит зверюшек. Но нет, ничего подобного не происходит: Бэтмен куда-то исчезает, а его место занимает она. Ловкая, быстрая и готовая потрошить чужие тайники.

Женщина-Кошка, само собой, не умеет летать, зато ловко подтягивается на хлысте и карабкается – в том числе по потолку. Она знает, как проделывать трюки Бэтмена: вырубать двух врагов разом, прошибать стену, но выполняет все это с кошачьей грацией. А еще беззастенчиво бьет неприятелей ниже пояса – ей-то не нужно церемониться в выборе средств. «Особое зрение» у нее заточено под воровские выходки: город окрашивается оранжевым, и сразу видно, что можно стянуть и как к вожделенному предмету проникнуть.

Чем больше узнаешь об игре, тем сильней веришь – в Arkham City не будет скучно. Фанатам комиксов согреют сердце многочисленные отсылки к предыдущим похождениям Бэтмена – как явные, так и очень хорошо запрятанные. Но и те, кто помнят героя в маске лишь по фильмам (а то и вовсе знают о нем лишь понаслышке), не почувствуют себя обделенными: в Rocksteady уже наловчились соединять стелс, beat'em up и пазлы так, чтобы получилось действительно здорово. **СИ**


Пингвин – единственный злодей, который не попал в Arkham City из психушки. Он просто не пожелал покидать насиженное место, когда Аркхэмский приют для ненормальных расширил зону влияния.


Робин выглядит под стать брутальным реалиям Arkham City: суров и бритоголов. Сыграть за него на всех картах challenge mode (и заодно оценить набор уникальных приемов персонажа) смогут все, кто приобретет соответствующее дополнение. В комплекте идут также две дополнительные карты и красный костюм.


Ваши солдаты могут защитить себя трофейным силовым щитом.



Константин Говорун

XCOM

Испорченный телефон интернет-знатоков дал о себе знать: не успев перезагрузить XCOM в формате FPS, студия 2K Marin спешно изорвала черновик и переписала все заново. Теперь скептики не смогут продолжить фразу «нашу любимую игру превратили в...», потому что слово, обозначающее жанр игры, еще пока не придумали.

ИНФОРМАЦИЯ

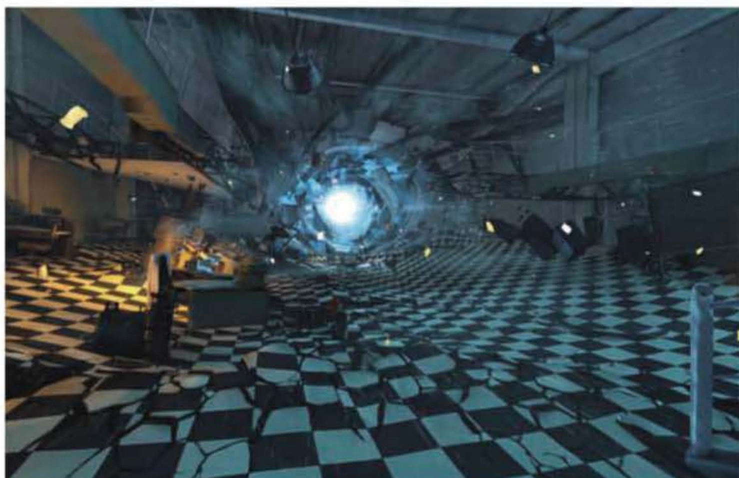
Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
action.first-person/strategy
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель/дистрибьютер:
не объявлен
Разработчик:
2K Marin
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
нет

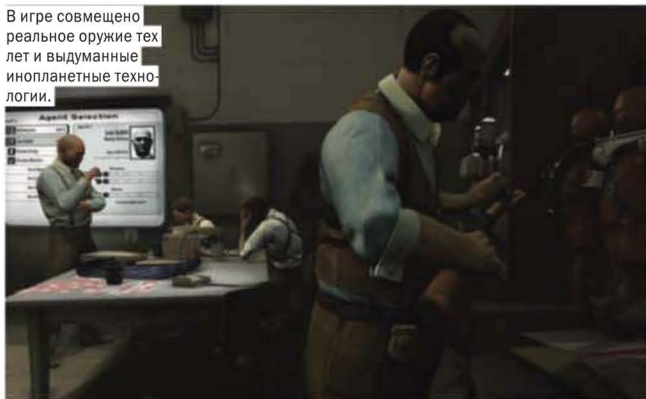
ДАТА ВЫХОДА
06.03.2012

Речь вот о чем. В начале девяностых на PC выходила игра XCOM: Enemy Unknown, толковая пошаговая стратегия в духе японских тактических RPG. Управляем базой сопротивления пришельцам, набираем агентов, выходим на задания, убиваем пришельцев, исследуем их технологии – и так, пока Земля не будет спасена. С хорошими продолжениями у нее не заладилось, бренд долго лежал на полке, пока его не подобрала Take-Two. Год назад, на E3 2010, компания показала обновленную XCOM, тотальную перезагрузку цикла. Журналистам, если честно, все понравилось – красивая и умная стилизация под Америку пятидесятых, бережно воссозданные знаковые места оригинальной XCOM, интересные тактические находки – пусть и в реальном времени и от первого лица, а не по шагам и с видом сверху. Если смогут достоверно и иронично раскрыть тему – получится игра масштабов BioShock или там L.A. Noire. Но трейлер и записи геймплея выложили в Интернет, а без комментариев разработчиков они, конечно, читались просто: «нашу любимую игру превратили в рядовой шутер». Проиграв PR-битву за умы пользователей, геймдизайнеры были вынуждены не просто доделать задуманное, но и придумать вещи, сразу и резко выделяющие XCOM на фоне конкурентов. Чтобы игра говорила за себя сама.

Презентация на E3 2011 началась со слов о том, как же много в XCOM изменилось, – эдакая попытка привлечь внимание тех, кто заранее составил о ней неверное впечатление. На деле, как была в игре база «как в оригинале» год назад – так она и осталась, разве что функционал доработан. Ходим по ней и смотрим: тут у нас – лаборатории (ученые изучают тела пришельцев и их артефакты, время от времени открывают новые технологии), тут – оружейная (набираем себе пушек на миссию), а тут – центр рекрутинга новых агентов. Последнее – чрезвычайно важно, ведь у каждого человека – уникальные характеристики, предпочтения по роли в бою. В идеале под каждую миссию надо подбирать оптимальный состав. Спрашивается, зачем весь этот тюнинг, если «все сведется к стрейфу в коридорах», как писали в блогах? Да вот нужен.

Разработчики раз за разом повторяли, как им было важно воспроизвести дух оригинала. А та давняя игра рассказывала о простом: без командного взаимодействия – что агентов на поле боя, что национальных правительств при формировании бюджета вашей организации – атаку пришельцев не отбить. Только вместе, плечом к плечу. Подзаголовок Enemy unknown раскрывал и еще одну важную деталь – недостаток информации о противнике. Кто эти пришельцы, чего хотят, что умеют и – главное! – как их правильно убивать? Играя в XCOM, геймер узнает ответы на эти вопросы – как словами, так и очками технологий, которые конвертируются во все более сложные пушки и аппараты.




В игре совмещено реальное оружие тех лет и выдуманные инопланетные технологии.



Главный герой – агент Уильям Картер. Он и в бою участвует, и принимает важные решения. Кого в первую очередь спасти – случайных жителей деревушки из глубинки, набравших номер 911 при виде НЛО, либо известного ученого, который поможет продвинуться в исследованиях? Ответ на вопрос не столь очевиден – прежде чем бросаться к финалу игры сломя голову, лучше поднакопить ресурсов, прокачать бойцов, добыть хорошую экипировку. Выбрав на тактической карте одну из миссий – важную для сюжета, чтобы было веселее – сотрудник 2K Marin быстро пробежал отрядом по пустынным улицам американского городка, мимоходом отметив, что национальных гвардейцев пришельцы уже поели. Действительно, первый же встреченный человек оказался инопланетянином под прикрытием – тут уже в дело пошло оружие. Еще минута – и ваш отряд наткнулся на укрепленную позицию пришельцев, защищенную силовым щитом. Что делать?

И тут началось то, что Александр Трифонов, главред «РС ИГР» назвал (не совсем точно, впрочем) геймплеем в духе Valkyria Chronicles. Человек с джойпадом в руках нажал кнопку, перешел в тактический режим – и все действие замерло. «Враги умеют перемещать щит, устанавливая его в том направлении, откуда исходит основная опасность», – пояснил разработчик, спокойно осматривая карту и выбирая спецспособности своих солдат с учетом их очков действия. В итоге он приказал агентам сесть в укрытие и вести беспокоящий огонь, а сам тихо пошел в обход. Враги ввязались в перестрелку и не заметили, что к ним подошли с тыла, где щита не было, и спокойно перестреляли. Стационарное орудие пришельцев и вовсе было «взято в плен». Проходить это место «в лоб», как в традиционных шутерах (пусть и командных) было бы невозможно – перестреляли бы всех агентов, как котят, – отличная наглядная демонстрация того, чем XCOM отличается от других игр.

БЕЗ КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ – ЧТО АГЕНТОВ НА ПОЛЕ БОЯ, ЧТО НАЦИОНАЛЬНЫХ ПРАВИТЕЛЬСТВ – АТАКУ ЗЛОВРЕДНЫХ ПРИШЕЛЬЦЕВ НЕ ОТБИТЬ.



Историю с «пленением» технологий в западной прессе часто сравнивают с циклом Pokemon, но похожие мотивы есть и в Luigi's Mansion, и в Disgaea: Hour of Darkness. Инопланетную технику нужно сперва как следует побить, ослабив ее защиту, а потом специальным устройством (тоже не вполне земным) как бы всосать в себя (покеболл, да). Так можно поступить не только с мелкими объектами, но и с огромной звездной машиной смерти, которая называется «Титан» и при желании может снести с лица Земли весь городок. Собственно, ее на моих глазах и поймал разработчик, а далее пояснил, что можно делать с плененными артефактами. Всегда есть два выбора: либо немедленно применить их же против врагов (один раз, после чего объект исчезает), либо оставить при себе, принести на базу и сдать в лабораторию во имя технического прогресса. То есть, получить либо краткосрочные, либо долгосрочные преимущества.

Все показанное, как ни странно, отнюдь не прибавляет уверенности в том, что игра получится хорошей. Сделать стильный и умный шутер с RPG-элементами в духе, хотя бы, Fallout 3 – понятная, решаемая задача. История же с «ловлей» артефактов, раздачей приказов на паузе и миссиями-головоломками, не проходящимися в лоб, – серьезный крен в сторону более нишевых жанров, но без отказа от стрельбы по правилам FPS. Слишком многое теперь зависит от качества архитектуры уровней, от баланса между спецспособностями, от искусственного интеллекта врагов, от изобретательности дизайнеров оружия и техники. Чуть что не так – и проходить миссии будет скучно. И уж точно XCOM не «вытянут» спецэффекты; технически игра довольно обычна. Надеясь на лучшее, даже и не хочется вспоминать, что все предыдущие попытки возродить XCOM «динамично, в реальном времени» оказывались печальными – словно сериал этот такой, заколдованный пошаговым проклятием. **СИ**

Внизу: Раритетные (вернее, современные по меркам игры) автомобили взрываются, однако в целом уровни не то чтобы очень разрушаемые.







PS3
XBOX 360
WII U





Константин
Говорун

NInja Gaiden 3

Третья часть Ninja Gaiden, увиденная мной на E3 2011, оставила послевкусие крабовых палочек – лишь дешевый суррогат боевика от старой Team Ninja. «Верните Итагаки!» – бессильно кричат фанаты на форумах, прекрасно понимая: создатель сериала после скандала с битьем посуды в компанию уже не вернется. Надежда, впрочем, остается: на то, что какую-то другую игру о ниндзя мы все же получим.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii U
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Tecmo Koei
Российский дистрибьютер:
не объявлен
Разработчик:
Tecmo Koei
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Издательство Tecmo всегда было из числа некрупных, но оно умудрялось самостоятельно готовить и выпускать игры AAA-класса – то есть, такого уровня, что ради них одних и новую консоль купить не жалко. Речь, конечно, о циклах Dead or Alive и Ninja Gaiden. Объединившись с Koei (у этих за душой всю жизнь были только нишевые сериалы «для своих» с так себе бюджетом), потеряв самую известную медиаперсону – главу студии Team Ninja Томонобу Итагаки – и большую часть его сподвижников оно долго собиралось с силами, сильно позже ожидаемого заявила Ninja Gaiden 3, и вот на E3 2011 привезла полноценную демоверсию. И у всех – глаза на лоб.

Очевидцы сходятся в одном: игра чертовски напоминает экшн Ninja Blade от японской студии From Software, в первую очередь тем, что целиком и полностью полагается на QTE. Босса ли бьешь, рядовых врагов добиваешь – есть они, родимые. Все сюжетные ролики, вроде «уклонись от летящего грузовика», тоже построены на том, чтобы вовремя нажать подсвеченную кнопку. Но самый большой ад – «способность» под названием Kunai Climb. Она позволяет забираться по стенам, попеременно нажимая шифты – тоже под подсказку. Честно признаюсь – я громко матерился, благо никто вокруг не понимал ни слова по-русски. Другое заимствование из серии «следуем моде» – стелс-убийства. Герой может подкрадываться к врагами сзади и убивать их одной кнопкой.

Главная трагедия, впрочем, в другом. Игры цикла Ninja Gaiden всегда славились высокой сложностью и техничной боевой системой. Чуть ошибся – и тебя порубили в капусту. Даже рядовые враги. Теперь все, увы, не так. Я уже где-то точно писал об этом, но повторюсь еще раз. Прямо на выставке я провел эксперимент – отвернулся от экрана и пять минут просто нажимал одну и ту же кнопку. В итоге мой персонаж убил несколько десятков врагов, практически не получив повреждений. Дело упрощалось тем, что герой сам наводится на ближайшего противника, а базовая атака совмещена с движением вперед. То есть, нажал три раза на кнопку атаки – и «подъехал» к осторожничающему врагу. Тот умер – герой переключился на следующего. Чуть позже появились солдаты со щитами, там алгоритм «отвернуться и жать одну кнопку» тоже действовал, но быстрее было все же сначала ослабить их «сильной атакой», а потом добить обычной. От босса – огромной металлической штуковины – пришлось уже уворачиваться, но, опять же, ничего сложного. Немного более сложных врагов, стреляющих по вам ракетами, – и вот уже и она, битва на мечах, наслаждение для поклонников ниндзя. Но что это? Опять QTE?! Никуда не годится.

Впрочем, бог с ней даже, со сложностью. Я далеко от того, чтобы критиковать игры за то, что они меняются и в





Вверху: «Ниндзя против роботов» – тема статьи, которую Константин Говорун пишет аж с 2006 года и никак не может доделать.

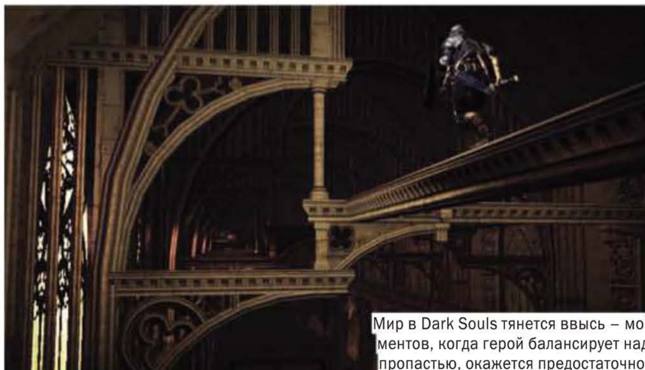
каком-то смысле становятся ближе к людям. Хороший, зрелищный боевик с интересным сюжетом и яркими персонажами можно пройти и просто так, под попкорн. Проблема в том, что в новой Ninja Gaiden нет должного глянца – это откровенно игра с бюджетом чуть ниже среднего, не слишком красивая, технически слабая, копирующая успешных конкурентов и опасно скатывающаяся в категорию проектов, вроде Knight's Contract и Quantum Theory. Слова о том, что игра заявлена для Wii U, и что в ней будет тач-управление «в духе Ninja Gaiden: Dragon Sword» и вовсе вызывают истерический хохот.

Почти год назад продюсер Ninja Gaiden 3, Ёске Хаяси, говорил: «Японская культура очень консервативна, некоторым разработчикам сложно приспособиться к современным игровым трендам. Мы все знаем об этом. Мы все еще улучшаем нашу работу и следим за тем, чтобы команды осваивали новые тренды и начинали понимать, как меняются игры со временем. Когда вы увидите Ninja Gaiden III, то поймете, что я имею в виду». Что ж, увидели. Ко всему этому стоит добавить то, что беглый Томонобу Итагаки основал студию Valhalla и делает боевик Devil's Third на деньги американского издательства THQ. Там нет никаких ниндзя, это шутер от третьего лица и работает он на движке Darksiders 2 – то есть, техническую сторону берут на себя американцы, а японской команде остается лишь креатив. Увы, в Tecmo Koei как-то не подметили, что глобализация игровой индустрии – куда более важный тренд, чем QTE. **СИ**

Внизу: Одно хорошо – хотя бы кровяка из игры никуда не делась. Впрочем, даже ее в Ninja Gaiden 2 было существенно больше.






Мир в Dark Souls тянется ввысь – моментов, когда герой балансирует над пропастью, окажется предостаточно.


Миядзаки считает, что система улучшения и апгрейда оружия в Demon's Souls оказалась слишком неочевидной. Dark Souls, по его словам, обязательно исправит эту оплошность.



Наталья Одинцова

Dark Souls

Главный идеолог и по совместительству продюсер Dark Souls Хидетака Миядзаки знает: где бы он ни проводил презентацию новинки, везде его непременно спросят, насколько сложной окажется эта action-RPG по сравнению с предыдущей разработкой студии, Demon's Souls. И всякий раз он с улыбкой будет отвечать: «Наша цель – сделать ее настолько сложной, насколько только возможно». А потом оговариваться: «Но чтобы ее все-таки удалось пройти».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютер:
не объявлен
Разработчик:
From Software
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
7 октября 2011 года (Европа)

У Demon's Souls сложилась репутация игры, беспощадной к промахам геймера. Забываешь учесть, что враг в несколько раз выше персонажа и легко может сровнять его с землей, понадеешься на щит – все, погиб. Не успеваешь дожить до той полянки, где убили в предыдущий раз – все, прощайте собранные перед той смертью демонические души. Дорога к боссу в итоге по накалу страстей не уступала самой ключевой схватке: постоянно приходилось держаться начеку. Казалось бы, из-за такой непримиримости Demon's Souls никак не должна была стать всеобщей любимицей, но случилось обратное – ее приняли на ура и критики, и геймеры. Не в последнюю очередь именно из-за «хардкорности»: противников редко получалось победить наскоком, зато за внимательность и осторожность тут вознаграждали, а драки никогда не проходили по одной и той же схеме. Игра оказалась настолько успешной, что в Sony даже открыто сожалели: мол, зря уступили Atlus права на публикацию новинки, посчитав ее слишком нишевой.

Dark Souls унаследовала стиль и концепцию Demon's Souls, которая в свою очередь стала идейным продолжением King's Field. От здешних замков точно так же веет сыростью и мрачным средневековьем, а монстры словно сошли со страниц западного фэнтези. Но формально это не сиквел: очевидно, сказались трудности с правами на бренд. Создатели из From Software, впрочем, предпочитают о тонкостях взаимоотношений с Sony и Atlus не распространяться. Немногословны они и в случаях, когда дело доходит до ответов на вопрос о нынешнем сотрудничестве с Namco Bandai. Мол, так сложилось, что именно с этой компанией им сейчас удобней всего вести совместный проект. Интересно, что продюсеры со стороны издательства – родом из Bandai-половины. «Пока мы существовали обособленно как Bandai, то часто сотрудничали с независимыми разработчиками, – поясняет один из них, Кей Хироно. – Так что нам это не впервой». В работу партнеров они не вмешиваются. «Во всем, что касается геймплея, мы полагаемся на From Software. Мы уважаем Миядзаки и его видение концепции, поэтому наша задача – обеспечить ему такие условия, в которых он сможет воплотить в жизнь именно то, что задумал, – добавляет второй продюсер, Дайске Утияма. – Он часто говорит: мол, я на основе маркетинговых исследований не могу игр делать. А мы доверяем ему и команде. Поэтому не диктуем им, например, править баланс или менять уровень сложности».

Миядзаки как-то заметил, что даже рад отсутствию цифры два в названии. Так, по его словам, простор для фантазии больше – не нужно размышлять, как бы не отойти слишком сильно от сложившегося имиджа бренда. Но Dark Souls хранит верность главному завету Demon's Souls: выжить в походе – самый настоящий подвиг. «Здесь нет безопасных мест», – смеется Миядзаки. И вправду: в демо, например, персонаж сталкивается на узкой тропе с мидбоссом-минотавром и его свитой из скелетов-лучников. Атаковать в лоб бессмысленно – лучше ретироваться на ближайшую башенку и оттуда самому расстрелять беспокойные кости. Кажется, что сейчас и минотавра тем же способом удастся уложить, но нет – враг подбирается к башне и одним прыжком забирается на нее.

Принципы, которыми руководствуется команда, регулируя баланс сложности, просты. Первая заповедь – любую трудность в Dark Souls можно преодолеть, если внимательно наблюдать за происходящим и учиться на ошибках. А значит, причины любого провала также должны быть ясны (скажем, герой не может заблокировать удар не потому, что в систему вкралась ошибка, а потому что враг бьет ниже щита). В-третьих, для каждой задачи предусматривают несколько решений. В-четвертых, сложность не завышают какими-либо манипуляциями с управлением и не затачивают прохождение под людей с молниеносной реакцией. Наиболее интригующе звучит пятое правило: всегда оставлять возможность для «моментов волшебства», ситуаций, когда обстоятельства складываются как нельзя лучше.


В Dark Souls полно ловушек: то кто-нибудь на героя гигантский валун спустит, то скелеты засаду устроят, то из стены лезвия повыскакивают. Да и враждебный игрок, спрятавшийся за углом, - не редкость!

Как и прежде, героя (по сюжету, бессмертного) игрок создает сам. Первоначально сообщалось, что классы упразднят, однако позднее в интервью Миядзаки подтвердил: специализации останутся, и их будет не меньше десяти. Демоверсия на E3 ситуацию окончательно не прояснила: в ней намеренно сделали несколько «фальшивых» классов (вроде темных рыцарей), чтобы сразу дать журналистам доступ к живучим бойцам. Но в финальной версии такие козыри, разумеется, уберут. Да и неубиваемость персонажа не помешает ему умирать. «Со смертью разум слабеет, а совсем отупевший персонаж превратится в зомби или монстра!» – стращают в From Software. Обратим ли процесс разжижения мозгов и кто их вправляет в Dark Souls – пока неизвестно.

Мир в Dark Souls состоит из зон: границы между ними, по замыслу, Миядзаки, будут старательно замаскированы, чтобы складывалось впечатление, будто их нет вовсе. Он подчеркнул, что речь идет не о «песочнице» а-ля Oblivion, а именно о наборе из тщательно продуманных лабиринтов: с ловушками и прочими увеселениями. Особое внимание разработчики уделяют «многоэтажности» локаций: в том числе, располагают в ключевых местах мостики, с которых легко упасть вниз, и делают вроде бы труднодоступные платформы, чтобы у игроков был стимул лезть повыше и искать, откуда бы спрыгнуть к заветному сундуку. «В предыдущей игре мы почти полностью сосредоточились на боях, – как-то заметил Миядзаки в интервью. – Но в этот раз хотим выделить ролевой аспект: чтобы вознаградить геймеров за исследование мира». Зоны по сравнению с Demon's Souls станут красочнее и разнообразнее по декорациям. На создание каждой уходит не меньше 6 месяцев. В течение первых двух авторы продумывают визуальный облик локации и ее структуру, три месяца «съедает» создание графики, а шестой месяц уходит на всевозможные доделки и отлов багов.

«Бесшовным» будет и переход от одиночной кампании к мультиплееру. В From Software утверждают, что нашли золотую середину: иногда геймерам придется соревноваться, а иногда – сотрудничать. Например, в помощь другим скитальцам позволят оставлять не только сообщения (как было в Demon's Souls), но и ценные предметы вроде лекарств. А собираться и обмениваться опытом (и заодно поправлять здоровье) игроки смогут вокруг походных костров (beacon fires). А некоторые квесты, напротив, предполагают, что участники будут вторгаться в чужие миры на манер назгулов из «Властелина Колец» и гоняться за местным Фродо, пригревшим ценное кольцо. Местный Фродо, оценив силы, может не биться с противником, а в буквальном смысле слова прикинуться веником: специальное магическое заклинание превращает персонажа в предмет декора вроде вазы. Кстати, от централизованных серверов новинка, в отличие от Demon's Souls, не зависит.

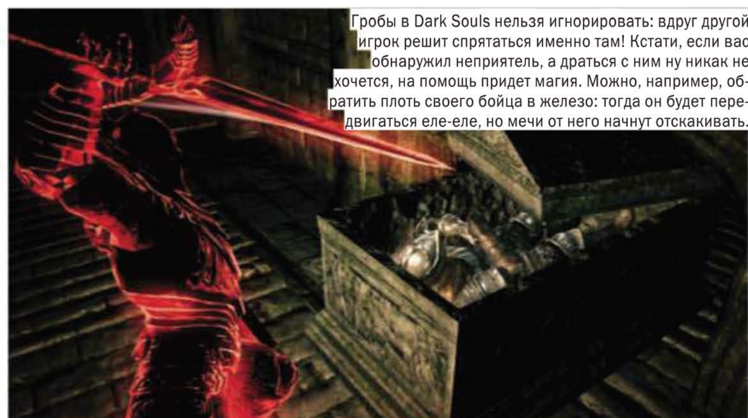
Финал в Dark Souls предусмотрен, но Миядзаки замечает: «Наша цель – чтобы геймеры чувствовали, что стараются не зря не только, когда им вручают награду за выполненный квест или раскрывают какие-то сюжетные подробности, но и когда они просто играют». А опыт Demon's Souls подтверждает: команде это наверняка удастся. **СИ**


Бронированый кабан уязвим к огненным заклинаниям, но победить его можно и с помощью меча – если разить прямо в незащищенный хвост.


Походные костры дают игрокам шанс на передышку.

ЛЮБЫЕ ТРУДНОСТИ В DARK SOULS МОЖНО ПРЕОДОЛЕТЬ, ЕСЛИ ВНИМАТЕЛЬНО НАБЛЮДАТЬ ЗА ПРОИСХОДЯЩИМ И АНАЛИЗИРОВАТЬ ПРИЧИНЫ НЕУДАЧ.

Внизу: «В среднем, Demon's Souls можно пройти за 30-40 часов, а разных врагов в ней – где-то 40 видов, – заявляет Миядзаки. – А в случае с Dark Souls прохождение займет около 60 часов и неприятелей будет – под сто видов».


Гробы в Dark Souls нельзя игнорировать: вдруг другой игрок решит спрятаться именно там! Кстати, если вас обнаружил неприятель, а драться с ним ну никак не хочется, на помощь придет магия. Можно, например, обратить плоть своего бойца в железо: тогда он будет передвигаться еле-еле, но мечи от него начнут отскакивать.




Новый графический движок Forza 4, позволяет делать самые красивые бэкграунды из всех виденных нами в автогонках.



В режиме Autovista вы сможете не только открыть капот или багажник, но и получить настоящую энциклопедическую справку о всех частях данной машины.



Юрий «Voron» Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: racing.simulation
Зарубежный издатель: Microsoft Game Studios
Российский издатель/дистрибьютер: Microsoft
Разработчик: Turn 10
Страна происхождения: США
Мультиплеер: vs, online (до 16 игроков)

ДАТА ВЫХОДА
14.10.2011
Европа

Forza Motorsport 4

После выхода Gran Turismo 5 и Shift 2 любителей автосимуляторов уже сложно чем-то удивить, но разработчики из Turn 10 всегда готовы к испытаниям.

Сериал Forza Motorsport всегда был одним из самых значимых для Microsoft, поэтому они никогда не жалели денег на его финансирование, главное – чтобы он обязательно был в чем-то лучше и революционнее своих конкурентов. Четвертая часть пока что полностью следует заданию партии: взять все лучшее от GT, прибавить собственный накопленный опыт, добавить уникальных, свойственных только сериалу Forza фишек и вот он – уникальный и конкурентоспособный продукт.

Наверное, самое главное, что сейчас разработчики так активно рекламируют, – новый графический движок. Ведь после выхода Gran Turismo 5 планка качества, а особенно того, как должны выглядеть автомобили в видеоиграх, подскочила так высоко, что немногие смогут до нее дотянуться. Но перед Turn 10 явно поставили задачу: наша игра должны выглядеть не хуже. В итоге мы имеем совершенно новую систему освещения, одни из самых высокодетализированных моделей машин и уж точно самые лучшие декорации вокруг треков. С технической точки зрения, Forza Motorsport 4 самая передовая и совершенная гонка на консолях. Здесь куда ни ткни, везде все сверхдетализированное, высокополигональное, шейдерное, пиксельное… техноманьяк может продолжить этот ряд. Впрочем, меня лично пока не оставляет ощущение: при всей безусловной ценности новых технологий, они не позволяют воспроизвести секрет успеха Gran Turismo 5. Здесь машины – все же игрушки. Очень красивые, очень правдоподобные, но игрушки. А в Gran Turismo 5 – настоящие автомобили.

Помимо похорошевшей графики, четвертая часть может похвастаться и новым физическим движком. Наконец-то при отключении всех помощников машины начинают сопротивляться и показывать свой характер, и управляя Lamborghini Murci lago, вы больше не будете задаваться вопросом, куда же пропала та безумность, которая присуща всем авто этой фирмы с двигателем V12. Хотя оценить это сейчас могла только малая горстка журналистов, ведь чаще всего Microsoft позиционирует новую часть как развлечение для всей семьи. На всех выставках новую Forza Motorsport показывали не в хардкорном режиме для фанатов, а в самом простом и доступном, где игра за вас не только тормозит, но и разгоняется! Теперь можно вообще не напрягаться при заездах, а любоваться живописными пейзажами, разговаривать с другом по телефону и чуть ли не смотреть параллельно футбольный матч. Помимо обычного контроллера и руля, игра поддерживает управление с помощью Kinect и нового беспроводного руля для Forza Motorsport 4. Все фанаты симуляторов, вздохните спокойно, никакого сверхреалистичного аксессуара, вроде Thrustmaster T500 для GT5, вы не увидите, новый руль тоже рассчитан на казуальную аудиторию игры и представляет собой маленький U-образный контроллер с двумя курками для газа и тормоза и возможностью наклонять его вправо и влево для поворота руля.


Одна из машин, которую можно получить, предзаказав коллекционную версию игры уже сейчас.

Top Gear Invasion

После того как в Gran Turismo 5 появился тестовый трек из всемирно известной передачи Top Gear, разработчики Forza Motorsport решили не отставать от конкурентов и тоже получили лицензию на использование его в своей игре. Более того, они пошли дальше и пригласили одного из ведущих передачи Джереми Кларксона для того, чтобы он зачитал им что-то вроде аудиогида по самым знаковым машинам столетия, которые включены в игру. Поэтому у всех владельцев Forza Motorsport 4 будет уникальная возможность насладиться комментариями и британским акцентом Джереми, зайдя в новый режим Autovista.



Честное слово, игра очень привлекательна, недоумение вызывает лишь ее позиционирование. С одной стороны, нам говорят, что это самый реалистичный симулятор на планете (а он вправду очень крутой) и тут же показывают, как весело в него играть на Kinect, крутя руками в воздухе. Постоянно, при каждом удобном случае разработчики говорят о технической стороне своего нового движка, о полигонах, текстурах и освещении, и при этом автомобили на треке выглядят все равно хуже, чем в GT5, а вид из кабины все так же не идет ни в какое сравнение с сериалом Shift. И ведь у Forza Motosport 4 хватает настоящих достоинств, о которых в Turn 10 почему-то говорят в последнюю очередь.

Совершенно новый режим карьеры, который и в третьей части уже был хорош, теперь стал совсем замечательным. Разработчики обещают нам не только обычные гонки с соперниками, но и автокросс, заезды на время и различные задания, похожие на те, что мы видим в передаче Top Gear. Прибавьте сюда самообучающийся и подстраивающийся под игрока AI, и вы получите, наверное, самую лучшую карьеру из всех, что мы видели до этого в любых автосимуляторах. Это действительно уникальное достоинство Forza! Приведу еще пару мелких, но важных замечаний. Во-первых, если раньше после побед в различных чемпионатах мы были не вправе выбирать приз, то теперь мы можем забрать ту машину из предложенных, которая больше по душе. Во-вторых, игра будет считывать ваш сейв из третьей части и, в зависимости от того, сколько машин там у вас в гараже, сколько денег вы заработали и сколько часов провели в игре, вы получите различные бонусы. Конечно, просто перенести весь гараж вам не дадут, но получить лишние деньги на старте всегда очень приятно.

Стоит упомянуть также новый режим Autovista. Здесь можно досконально рассмотреть все самые интересные и знаковые машины, которые присутствуют в игре. Сразу хочется отметить, что здесь не будет всех сотен авто, которые присутствуют в Forza 4. Покажут лишь несколько десятков самых интересных, с точки зрения разработчиков, болидов, вокруг которых можно ходить, открывать-закрывать двери, заглядывать в салон. Этакий аналог автосалона из Test Drive Unlimited, только в разы красивее. Специально для этого режима машины, которые сюда попали, получили уникальные сверхдетализированные модели, которые присутствуют только в этом виртуальном музее и смотрятся просто потрясающе.



Вверху: Новая система освещения делает автомобили очень похожими на свои аналоги из Gran Turismo 5, причем здесь нет разделения на обычные и премиум-машины, они все выглядят хорошо.

СПЕЦИАЛЬНО AUTOVISTA СОЗДАЛИ УНИКАЛЬНЫЕ СВЕРХДЕТАЛИЗИРОВАННЫЕ МОДЕЛИ, КОТОРЫЕ ПРИСУТСТВУЮТ ТОЛЬКО В ЭТОМ ВИРТУАЛЬНОМ МУЗЕЕ И СМОТРЯТСЯ ПРОСТО ПОТРЯСАЮЩЕ.

Напоследок хочется сказать, что Forza Motorsport 4 обещает быть очень интересной и знаковой игрой, без которой жанр автосимуляторов был бы совсем не тот. Не думаю, что она сможет затмить всех конкурентов сразу, но огромная поддержка онлайн-комьюнити, которое сформировал цикл Forza, стремление Turn 10 к перфекционизму и готовность менять и улучшать в игре все, что потребуется, делают четвертую часть одной из самых ожидаемых игр осени. Рекомендую всем фанатам и любителям автоспорта оформить заявку на игру уже сейчас, так как всем предзаказавшим Forza Motorsport 4 Limited Edition разработчики обещают дать код на эксклюзивный Launch Bonus Car Pack, в который включены Ford Mustang GT Coupe 1965 года, Lexus SC300 1997 года и новинки 2011 года, Koenigsegg Agera, RUF RGT8 и Tesla Roadster Sport. **СИ**



Какая же фансервисная «финалка» обойдется без чокобо и муглов?



Судя по всему, вне боев управлять придется только одним персонажем, а во время сражения – целой партией.

3DS

НА ГОРИЗОНТЕ



Сергей Цилюрик

Theatrhythm Final Fantasy

Square Enix продолжает традицию выпуска непонятных спин-оффов Final Fantasy с еще более непонятными названиями. The-артрит-что, извините?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Nintendo 3DS
Жанр: special.rhythm
Зарубежный издатель: Square Enix
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: indieszero
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: не объявлен

ДАТА ВЫХОДА не объявлена

«Театритм», ага. Сами создатели игры описывают ее как «театральный ритм-экшн» – что нам, в общем, не говорит о ней ровным счетом ничего. Названия жанров господа из Square Enix, очевидно, выдумывают одновременно с названиями игр, упоровшись предварительно до полной потери адекватности: «Диссидию», напомню, они окрестили «dramatic progressive action», хотя она была, по сути, файтингом.

В Theatrhythm Final Fantasy герои, понадерганные из номерных «финалок» (как в «Диссидии», опять же), стремятся «восстановить свет кристалла» (ох), ради чего ходят по полям, городам да подземельям, побеждая мимоходом всякую живность – как всегда, короче. Разница тут в том, что геймплей оформлен в виде ритм-игры. В боях, например, по тачскрину летят разноцветные иконки: в красные достаточно просто ткнуть, по желтым нужно провести в ту сторону, на которую они указывают, а зеленые надо удерживать. Цепочки точных попаданий позволят персонажам наносить критический урон врагам: в «Театритме» будут HP и уровни, выдаваемые героям (а они будут ходить партией из четырех) за зачистку данженов.

Вне боев же будет играть более спокойная музыка, и игроки смогут отдохнуть – например, просто следуя стилусом за линией на экране. Разработчики обещают варьирующиеся уровни сложности и другие режимы, подробности которых пока, правда, не разглашаются.

Из персонажей на скриншотах можно заметить воина света из первой части, лукового рыцаря из FFIII, Батца, Клауда и Лайтнинг из FFV, FFVII и FFXIII соответственно. А список уже подтвержденных мелодий невелик: не считая вездесущей Prelude, он включает в себя Clash on the Big Bridge (FFV), One Winged Angel (FFVII), To Zanarkand (FFX) и The Sunleth Waterscape (FFXIII). Всего обещается полсотни песен – разработчики говорят, что именно размер игры послужил поводом для переноса ее с DS на 3DS, картриджи которой вмещают в себя больше информации.

В целом, конечно, идея музыкальной игры по мотивам замечательных саундтреков Final Fantasy хороша (особенно если за аранжировку опять возьмется Такехару Исимото!) – я бы точно был не прочь поиграть в этакую «финалочную Elite Beat Agents». Главное, чтобы исполнение было на уровне: все эти RPG-характеристики кажутся несколько неуместными. И самый главный вопрос: а не опоздала ли Square Enix с выпуском ритм-игры? Бум на них уже прошел, Guitar Hero вымерли, а продолжение EBA так и не увидело свет. Да и 3DS еще не успела разогнаться как следует. Хотя, учитывая, что дата релиза так и не объявлена, быть может, «Театритм» поспеет как раз вовремя. **СИ**

ИМЕННО РАЗМЕР ИГРЫ ПОСЛУЖИЛ ПОВОДОМ ДЛЯ ПЕРЕНОСА РАЗРАБОТКИ С DS НА 3DS.



Про дизайн

Если есть что-то, что я абсолютно и бесповоротно в Theatrhythm ненавижу, то это даже не название, а дизайн персонажей, перекочевавший в нее из Kingdom Hearts Mobile. Глаза, полностью залитые радужной оболочкой, точки-носы, подведенные губки и румянец на щеках – что это за мерзость?! Чиби-герои отлично удались у Итаханы в Chocobo Tales, что мешало позвать для «Театритма» талантливого дизайнера вместо создателя этих чудищ? Особенно притом, что Итахана – штатный сотрудник Square Enix, а прячущийся за псевдонимом MonsterOctopus человек – фрилансер. В общем, взгляните на бегемота на этой картинке: когда я лицезрею здешнюю стилистику, мое выражение лица примерно такое же.





Сергей Цилюрик



Сюжет Generations сведет двух ежей в борьбе с пожирающим время злом.

PS3
XBOX 360
3DS

Sonic Generations

Фэндом сверхзвукового синего ежа уже давно расколот на две части: одна любит зрелищные трехмерные уровни, обилие персонажей и серьезный сюжет, другая – минималистичность и отшлифованную до блеска игровую механику 2D-«Соников» с Mega Drive. Sonic Generations обещает стать игрой и для тех, и для других.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo 3DS
Жанр: action.platform
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «1С-СофтРКлаб»
Разработчик: Sonic Team
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: не объявлен

ДАТА ВЫХОДА ноябрь 2011 года (Европа)

«Классический и современный «Соники» принадлежат к почти разным жанрам, – говорит глава Sonic Team Такаси Иидзука. – И в Sonic Generations я стараюсь уместить две разные игры. В прошлом году я попытался порадовать обе группы поклонников – Sonic Colours для новых, Sonic the Hedgehog 4 Episode 1 для старых. В том году я хочу угодить и тем и другим одной игрой».

План Иидзуки прост: вместо того, чтобы пытаться скрестить две игровые механики, он разводит их – 2D- и 3D-уровни чередуются, и одна и та же локация предстает перед игроками в разных ипостасях. Различаются даже герои: в двумерных этапах мы будем управлять не задиристым протагонистом последних лет, а милым пузатым Соником из начала 90-х, умеющим держать язык за зубами. К его двадцатилетию Sega выпустила демоверсию Generations, состоящую из одного двумерного акта Green Hill Zone – стремительного, аж дух захватывает.

В демоверсии, однако, оказался запрятан полный список уровней Generations, который фанаты не преминули опубликовать (когда Sega спохватилась, было уже поздно). Вот и он: Green Hill (первая часть), Chemical Plant (вторая), Sky Sanctuary (S&K), Speed Highway (Adventure), City Escape (Adventure 2), Seaside Hill (Heroes), Crisis City (Sonic the Hedgehog), Rooftop Run (Unleashed), Planet Wisp (Colours), плюс Casino Night из Sonic 2 в качестве DLC. К этому списку, естественно, возникают вопросы. К чему здесь этап (пусть и неплохой сам по себе) из ужасной Sonic the Hedgehog 2006 года, которую вообще хорошо бы всем в мире позабыть, как страшный сон, при отсутствии представителей Sonic 3, и Sonic CD? Право слово, третью-то часть просто-таки преступно пропускать! Особенно учитывая, что в ней столь любимая народом Icecap Zone. Да и Angel Island или Hydrocity внесли бы заметное разнообразие в список. Понятно, что можно считать Sonic 3 и Sonic & Knuckles одной игрой, но зачем? Это ведь усугубляет и без того неравномерное распределение игрового времени: лишь три зоны взяты из классических частей, в то время как новые выпуски представлены аж шестью!

Странно и наличие Speed Highway при том, что следующим в списке идет гораздо более интересный City Escape со схожим урбанистическим сеттингом. А ведь в Sonic Adventure был Windy Valley – отличный, самобытный и очень запоминающийся уровень (чего стоит только путешествие Соника внутри торнадо!). Наконец, не очень понятно, зачем нужно было включать в игру, посвященную 20-летней истории Соника, зону из прошлогодней Colours. Напоминать о ней как-то совсем ни к чему, да и сама по себе Planet Wisp – локация малоинтересная. И, что еще более занятно, Colours-то была эксклюзивом для Wii, а Generations выйдет только на PS3 и Xbox 360 (по крайней мере, в той версии, о которой сейчас идет речь; о 3DS читайте во врезке).

Мне очень хочется надеяться, что трехмерные уровни не будут уступать лучшим этапам Sonic Unleashed, а список зон, над которым я так сокрушался, окажется не финальным. Очень уж хотелось бы побегать по трехмерному Hill Top! **СИ**

Две большие разницы

В Японии 3DS-версия называется Sonic Generations Blue Adventure – в противоположность домашней Sonic Generations White Space & Time. Это призвано подчеркнуть тот факт, что портативная SG – совсем другая игра; единственная зона, которая будет наличествовать в обеих версиях – Green Hill. Задумка разработчиков заключается в том, чтобы на портативной консоли отдать дань уважения портативной же истории Соника – собственно, поэтому игра и не выйдет на Wii, сопоставимой по мощности с 3DS. В карманной Generations нам обещается поддержка Street Pass, versus-режим на двух игроков через Интернет и бонус-этап для любителей Sonic Heroes. А на этом скриншоте можно разглядеть последнего босса третьей части.





В двумерной ипостаси City Escape грузовик G.U.N. будет разрушать платформы, по которым ежу нужно продвигаться дальше. Нельзя медлить!



PC
PS3
XBOX 360
WII
3DS



Сергей Цилюрик

НА ГОРИЗОНТЕ

Skylanders: Spyro's Adventure

Врен как-то недавно у себя в ЖЖ сетовал на то, что в последнее время выходит гораздо меньше игр для детей, чем в 16-битные времена, что сейчас издатели больше ориентируются на взрослую аудиторию. В случае со Skylanders Activision поступила полностью противоположным образом.

Изначально Skylanders называлась Spyro's Kingdom – серьезной и «взрослой» игрой с кровищей. Но разработчики из Toys for Bob быстро растеряли энтузиазм и решили кардинальным образом сменить концепцию игры – и ее целевую аудиторию.

Так Skylanders и обрела свой нынешний вид. Красочная, полная банальных шуток и антропоморфных зверушек, она напоминает детские мультфильмы (что характерно, сценаристы игры – выходцы из Pixar) – но делает ее заслуживающей внимания не это. Skylanders придает новое значение фразе «играть в игрушки»: поставляющиеся в комплекте фигурки (того же Спайро, например) – не какой-то там мерчандайз, а самые настоящие персонажи видеоигры! Переносятся в виртуальный мир они просто: берется «Портал» (подключающийся к консоли аксессуар, выполненный в виде постамента), на него водружается игрушка – и тут же на экране появляется выбранный герой. Надоело играться с ним – в любое время можно поставить на постамент нового монстрика, и управлять уже им.

Такое любопытное решение – хорошая находка не только для детей, которым выдастся «оживить» любимые игрушки, но и для любящей монетизировать все подряд Activision: в комплект с игрой войдут лишь три фигурки, а остальные будет предложено докупать отдельно. Коллекционерам придется раскошелиться: всего скайлендеров будет аж 32. Теоретически игру можно пройти любым из них (то есть, несмотря на упоминание Спайро в названии, использовать его вовсе не обязательно), но многие участки уровней останутся для вас недоступными: чтобы в них попасть, необходимо управлять монстриком определенной стихии.

Сам игровой процесс довольно незамысловат: у каждого персонажа есть по две атаки, с помощью которых он разделывается с монстрами; периодически попадаются закрытые двери, к которым надо находить ключи, и мини-игры вроде расстрела вражеских дирижаблей. Здешние уровни линейны – детишкам, для которых игра и делается, негде будет заблудиться – но вместе с тем на них вечно запрятана куча всевозможных секретов. Сами же этапы по-настоящему разнообразны и в плане внешнего вида, и в испытаниях, которые предстоит преодолеть игроку.

Toys for Bob разрабатывает лишь Wii-версию игры (движения пульта используются в управлении умеренно и уместно); портами на PC, PS3 и Xbox 360 занимается тайваньская студия XPEC, а версия для 3DS, разрабатываемая Vicarious Visions, будет совершенно другой игрой – настоящим 3D-платформером (в домашних версиях Skylanders нет даже кнопки прыжка!). Впрочем, там тоже будут использоваться фигурки: портал соединится с портативной консолью через ИК-порт.

Skylanders – редкая качественная игра для детей, созданная с нуля, а не пытающаяся выехать на популярности какого-нибудь кинорелиза. Если вас не пугает заведомая необходимость покупать дополнительные фигурки, на нее, пожалуй, стоит обратить внимание: она должна появиться на полках магазинов уже в октябре. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, Nintendo 3DS, Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютер:
«Новый диск»
Разработчик:
Toys for Bob, XPEC Entertainment, Vicarious Visions
Страна происхождения:
США, Китайская Республика
Мультиплеер:
co-op/vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
14 октября 2011 года (Европа)



Справа: Все характеристики персонажей хранятся в самих фигурках – то есть, можно будет принести к другу своего прокачанного любимца и продолжить играть за него – даже если у товарища версия Skylanders для другой консоли.



На портале уместятся и две фигурки, позволяя проходить уровни кооперативно.

Консерваторы!

Сразу же после анонса Skylanders была встречена шквалом возмущения со стороны фанатов Спайро. Ругали новый дизайн дракончика, отсутствие других любимых персонажей сериала, задействование игрушек и общую ориентированность на детей. Оно и понятно – давним поклонникам Спайро сейчас далеко за 20, а Skylanders ну очень уж детская. Странно вот, что Activision решила вынести громкое «Spyro's Adventure» в название игры, которую можно пройти, не задействуя Спайро вовсе – куда лучше было бы делать упор на Skylanders как новом IP с камео фиолетового дракончика, но не более.





ЛИЛИЯ ДУНАЕВСКАЯ

О груздях, кузовах и инди-разработчиках

Сетевые баталии о том, что является более критичным при оценке видеоигры – геймплей или же сюжет – ведутся уже не один год. Большинство геймеров, как нетрудно догадаться, придерживаются золотой середины, но, как и в каждой дискуссии, найдутся и ярые оппоненты, упорно отстаивающие свою точку зрения.

К апологетам «сюжета» можно отнести в первую очередь юношество, людей молодых, пламенных и готовых проникаться бесхитростными историями о любви и предательстве и интеллектуалов-снобов, ценящих нетривиальную фабулу и легко клюющих на внешнюю претенциозность. Противостоят им нередко эдакие хардкорщики, геймеры со стажем, ставшие поклонниками видеоигр многие годы назад, когда еще не существовало четко прописанных возрастных ограничений, а технические возможности не оставляли сценарию серьезной возможности для развития. Между двумя такими полярностями – большинство участников полемики, которые, как говорилось выше, ратуют за здоровый баланс; тем не менее, вопрос расстановки приоритетов, когда речь идет об оценке некоей вещи (пусть даже самой субъективной и личной) касается почти каждого игрока.

Особенно когда этой вещью оказывается такой неоднозначный эксперимент, как The Path, отказавшаяся от большей части традиционных геймплейных элементов в пользу создания необычного концепта, или хрестоматийная «Мор. Утопия», до предела слабая и неудачная как игра – но заполучившая не одну сотню поклонников благодаря полному аллюзий и метафор неоднозначному сюжету. В случае с такими проектами хочешь не хочешь, а придется принять одну из двух точек зрения: или это полноценный проект (хоть и со своими недостатками), который мы смело ставим в один ряд с другими произведениями игровой индустрии, или же нечто совершенно отдельное, анализируемое по совсем другим критериям. Что интересно, и эстеты, и хардкорщики принадлежат ко второй категории: одни считают, что баги и недочеты игрового процесса достаточно мелочны, чтобы на них закрыть глаза, другие же часто прибегают к популярному аргументу: «Если игра не пытается (или пытается крайне условно) быть игрой – почему бы ей не быть книгой или кино?» Последний аргумент, правда, сегодня кажется довольно шатким: блестящий пример тому – кинематографичный Heavy RainT (молиться на который начали еще задолго до его выхода), пытающийся в том числе быть адекватным симулятором обыденной жизни. И если отношение геймеров старой закалки к таким попыткам вывести игры на качественно новый уровень разнится, то нарочито «заумные» и недружелюбные игроку проекты вроде того же The Path встречают в их среде дружное неодобрение.

Тут надо заметить, что как бы ни был велик искус списать все на противостояние жадных компаний, штампующих «бездушные» коммерческие проекты, и создателей инди-игр из категории «и швец, и жнец, и на дуде игрец», корни проблемы кроются куда глубже. В совсем далеком начале 90-х счастливые обладатели компьютеров раз за разом перезапускали игру с характерным названием Weird Dreams. Не перезапускать было невозможно: любая незначительная ошибка зазевавшегося игрока могла привести к фатальным последствиям, а совершить промах было легче легкого. Но игрок все равно упорно выбирал нужный файл и жал Enter, заведомо зная, что удовольствия от геймлея он не получит ни на йоту. Неиграбельная Weird Dreams цепляла другим: абсолютной алогичностью и атмосферой безумия – мячиком-убийцей и плывущими в голубых небесах рыбами. Удовлетворение от ее прохождения нельзя было сравнить с радостью от прохождения платформера или шутера: игроку предполагалось не гордиться собой от преодоления набора заданий на ловкость и реакцию (хотя, чтобы честно пройти Weird Dreams, нужно быть почти виртуозом), но наслаждаться образами, созданными фантазией автора.

В принципе, по той же схеме создавалась (и создается) значительная, если не большая часть квестов, геймплей которых не предполагает ни динамики, ни свежих решений. Конечно, встречались в них логические задачки и головоломки на сообразительность, но в

целом процесс прохождения квеста, что тогда, что сейчас, состоял из нахождения неочевидных ответов к задачкам и чтения диалогов. В золотую эпоху адвенчур, конечно, болтовне отводилось значительно меньше места, но сути жанра это не меняет, и современные проекты выглядят как естественное его развитие: меньше пиксельхантинга и мучительно долгих попыток понять, с чем же скомбинировать резинку от трусов, – и больший упор на взаимодействии персонажей.

Но полностью отказаться от канонов в попытках создать новое направление (или нигилистски отринуть деление на жанры вообще) решаются немногие, в том числе и независимые разработчики – и в этом кроется одна из причин критических отзывов о подобных инди-проектах. Отличный пример – Saya no Uta, визуальная новелла. Казалось бы: твори – не хочу, достаточно лишь продумать несколько вариантов развития сюжета, и перед нами интерактивная драма, без всяких заморочек по поводу геймплея. Но даже и в таком вольном жанре над создателями довлеют определенные требования: за неимением элемента N проект заведомо обречен на провал, потому что иначе он не сможет удовлетворить потребность большей части целевой аудитории. В случае с визуальными новеллами этот элемент – сценки эротического характера; и мрачный тяжелый сюжет Saya no Uta (который один мой приятель удачно сравнил с «Превращением» Кафки наоборот) самым неуместным образом перемежается порнографическими вставками. Конечно, авторы попытались оправдать их наличие нюансами сценария, но в итоге эти попытки настолько шиты белыми нитками, что остается в лучшем случае досадливо поморщиться.

Рискну предположить, что поморщилась так большая часть тех, кто взялся за прохождение Saya no Uta из-за сюжета; еще одна часть, надо полагать, спокойно закрыла глаза, а кто-то негодовал и плевался. Но вряд ли найдется достаточно людей, которые честно бы ответили: да, наличие этого контента «для взрослых» было оправдано. С квестами ситуация аналогична: сколь ни восхищайся депрессивной атмосферой Downfall, неприятного осадка от попыток попасть мышкой в нужную точку на экране или существования неиспользуемых в принципе предметов это не отменяет. И опять же: никакая зловещая тень капиталиста-продюсера не нависает над автором, никто не сковывает творческие порывы, но при всей оригинальности сюжета метод его подачи остается традиционным. Или не так давно вышедшая Catherine: решившись затронуть неосвещенные ранее в видеоиграх тематики, крайне актуальные для современного человека, она, тем не менее, так и не сумела отказаться от концепции игровых уровней.

Насколько оправданной была эта боязнь отступить от привычной схемы игростроения, судить сложно. С одной стороны, у значительной части как игроков, так и критиков, эти заведомо провальные потуги создать якобы увлекательный геймплей не вызвали ничего, кроме недоумения, часто смешанного с брезгливостью. С другой, все из себя артхаусные работы бельгийцев Tale of Tales (авторов ранее упомянутой The Path) воспринимаются главным образом как проекты нишевые и маргинальные, и значительную часть их поклонников составляют неразборчивые любители «высокого искусства», а также подростки.

Окажется ли только выходящая на Западе Catherine популярнее творений Tale of Tales? Безусловно. Определенную роль сыграют и репутация самой компании, и сложившаяся аудитория, и PR-кампания – но важнее всего, что покупатель будет знать, что берет он именно видеоигру – а не скринсейвер с некоторой долей интерактивности. Им – этим покупателям – нужно знать, за что они отдают свои деньги, и чтобы радостно схватить диск с игрой от Atlus или малоизвестного независимого разработчика, нужно прежде понять, что представляет собой товар – нечто четко определенное или же, напротив, с трудом поддающееся характеристике. Второй вариант – это кот в мешке, и если авторская задумка выйдет не слишком удачно, разочарование будет двойным. Не оправдать возлагаемых надежд может любая вещь, но вот если она претендует на нечто качественно новое, спрос будет соответствующим. Геймплей большей части квестов отличается крайней нудностью, но на это никто не обратит особого внимания, потому что иного от жанра ждать не стоит – а вот какой-нибудь симулятор Красной шапочки, пытающийся быть ни на что не похожим, радостно разберут по косточкам. Назвался груздем? Полезай в кузов! Стоит ли после этого удивляться, что игроку за героя драматической истории придется раз за разом рыться в помойках в поисках пустых бутылок, или в игре, затрагивающей онтологические вопросы, придется драться со зверушками, следя за линейкой HP? И пусть причины, обстоятельства и цели у корпораций-гигантов и кустарей-одиночек разные, итог один: игры, так и не определившиеся, чем они хотят быть.

Есть, правда, и своеобразные исключения. American McGee's Alice, например, чей сиквел стал одним из наиболее громких релизов этого года, или Psychonauts. Они могут показаться эталонами: и оригинальных решений хватает, и необычности, и сюрреалистических вставок, и геймплей неплох – бодрый экшн не даст заскучать. Вот только за старанием удивить, развлечь, насмешить, напугать (подставить нужный глагол) остается так мало места самому ядру – тому не раз поминаемому концепту, который и делает игру, простите за пошлость, не такой как все.

Итог рассуждения может показаться неутешительным: смельчаки, пытаясь создать нечто новое, терпят неудачу и подвергаются остракизму со стороны критиков; профессионалы могут позволить себе побаловаться новаторскими элементами, но создают все же вылизанные и заведомо продаваемые вещи, а большинство просто предпочитает облекать даже самые свежие и яркие идеи в старую и часто дряхлую форму. Могут ли быть исключения из правил, которые помирят тех спорщиков, с которых и начиналась данная статья? Если границы жанров размоются окончательно, не будет нужды в подгонке под четкую схему, и значительная часть потребителей будет моральна готова к непривычному – вполне возможно. Особенно если классические жанры останутся на своем месте и продолжат радовать ностальгирующих поклонников ретро. Вот уж воистину: и волки сыты, и овцы целы. **СИ**



Слева: Милый садик из Weird Dreams: помимо мячика-убийцы там обитают хищные тюльпаны. Зазеваетесь в процессе их уничтожения – и герой примет смерть от газонокосилки.









ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

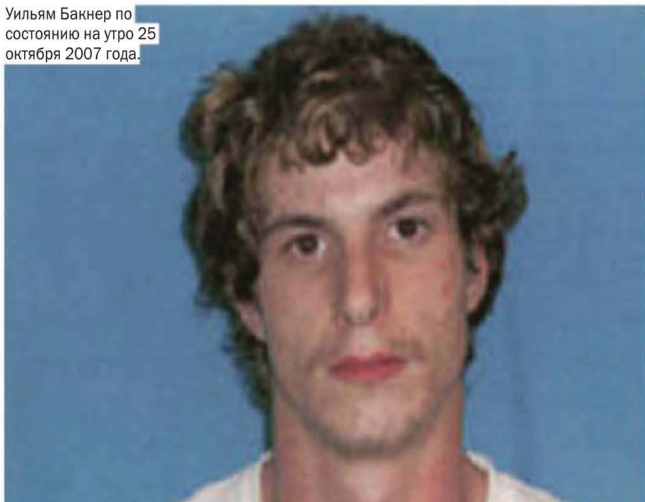
Блюдо, которое лучше подавать холодным

В 2005 году я советовал геймерам-маргиналам, наплевав на рекламную шумиху, играть в проверенную временем классику. Сейчас я понял, что не прочь заняться и некоторыми современными играми… лет через десять.

Когда я писал статью про BioShock Infinite, нашёл в дизайне игры довольно много параллелей с Singularity – тут и пространственно-временные аномалии, и коммунистическая пропаганда, и общая идея «затерянного островка цивилизации, где творится невесть что с научно-фантастическим уклоном». Однако в 2010 году Singularity была мне не очень интересна – очень уж ограниченными казались возможности для хулиганства со временем, с тотальной разрушаемостью Red Faction: Guerrilla и не сравнить. Но теперь, когда я вижу, что нечто очень похожее будет в BioShock Infinite, я другими глазами смотрю на Singularity – ведь в ней есть «завтрашние фишки уже вчера»! При этом сама Infinite мне кажется несовершенной, недостаточно, что ли, интерактивной для игры второго десятилетия третьего миллениума – авторы с размахом строят волшебные декорации, а устраивают в них обычную шутерню с магией, тем паче уже пятый, кажется, раз одну и ту же, с небольшими вариациями. Но – дайте мне эту игру в 2022 году, и я с радостью засяду за неё, удивляясь, как круто они могли десять лет назад, со своим жалким Unreal Engine 3 и Xbox 360 в качестве одной из целевых платформ. Все дизайнерские находки удостоятся своего «вот ведь как умели!», все промахи спишутся на то, что дело было давно, и разработчики просто физически не могли сделать лучше. Но я точно так же могу сейчас запустить System Shock 2 и удивляться, как круто они могли двенадцать лет назад, и как на самом деле мало игра отличается от BioShock – особенно если поставить фанатский патч Rebirth с высокодетализированными моделями персонажей. Кстати, для многих других старых игр, таких как Doom и Duke Nukem 3D, сейчас также существуют созданные энтузиастами «HD-апдейты», позволяющие запускать эти игры на современных машинах в высоких разрешениях, с улучшенной графикой. Если же вы решили, скажем, спустя десять лет после выхода взяться за некогда популярную ретро-RPG из тех, что в момент релиза ругали за обилие багов (а, скажем, прямо, плоха та ролевая игра, что без багов – это означает, что она слишком просто устроена) – будьте уверены, что все возможные патчи и аддоны к ней уже вышли, и вам достанется наиболее полная и стабильная версия. Хотите побиться об оригинальные баги (я вас понимаю) – на здоровье, просто не ставьте патчи, и вперёд! Правда, если вы приобретаете продукт, скажем, на Steam, придётся вам довольствоваться последней версией, без вариантов.

Справедливости ради скажу, что новому «Биошоку» улучшающий графику патч вряд ли понадобится – выглядит игра отлично. В данном конкретном случае хочется перенестись в будущее, чтобы успела забыться рекламная шумиха, заставляющая ждать чего-то несбыточного. Не хочется чувствовать, что тебя взяли за руку и заставили купить BioShock Infinite только потому, что, условно говоря, 20 марта 2012 года больше ничего не вышло. Хочется совершать осознанный выбор – «Я буду играть в новый шутер от Irrational, потому что он лучше старых тем-то и тем-то». Только как я узнаю, чем игра лучше предшественниц, если она только что вышла? Читая рецензии? Но как часто за волной высоких оценок появляются статьи с названиями вроде «Mass Effect – самая переоценённая игра года». Смотря видеоролики? Думаю, вы знаете, как легко с их помощью создать у игрока превратное впечатление. Играя в демоверсию? Но и демо может обмануть.

Признаюсь, загадка нечестная, и ответа я не знаю. Но десять лет спустя и вопрос будет стоять по-другому: не «почему BioShock Infinite?», а «в какой бы шутер поиграть?» Игра встанет в один ряд с другими образцами жанра, и довлеющий критерий «потому что только что вышла» отойдёт на задний план. Как, по-вашему, отбираются игры для «дневников редакции»? На самом деле будет честным ответ «от балды», но этот балда, по крайней мере, закидывает свою верёвку в омут, где водится не один и не два чёрта, и может позволить себе роскошь выпустить их обратно. Мы не можем, например, не написать в сентябре 2011 года рецензию на Might & Magic Heroes VI. Нам придётся на крейсерской скорости проходить игру, чтобы скорее, скорее закончить её, составить своё мнение и зафиксировать его. И это всё равно будет плохая, поспешная рецензия, неизбежно «разобъективленная» рекламной кампанией – неважно, пойдёт ли автор у неё на поводу или будет писать в пику ей. Хотя вы можете этого всего и не заметить. Так или иначе, эта «битва за страницы» простая, и победить в ней игре будет легко. Другое дело сентябрь 2021 – если в этом месяце мы вдруг из тысяч существующих игр выберем для «Дневников» шестых «Героев», это будет означать, что перед нами действительно выдающийся экземпляр, сияющий сквозь годы если не блеском дизайнерского гения, то хотя бы голым задом из своих сверкающих одежд. Ведь есть и такие игры, о которых мы с удовольствием бы послушали, и порадовались, что кто-то поиграл в них за нас. **СИ**


Уильям Бакнер по состоянию на утро 25 октября 2007 года.





СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Преступление и преступление

25 июня 2003 года во всем штате Теннеси стоял жаркий, удушающий день. Солнце упорно не хотело садиться даже в восемь часов вечера, когда на холм над магистралью Interstate 40 поднялись двое ребятишек тринадцати-четырнадцати лет. Того, что постарше, звали Уильям, младшего – Джошуа; в руках у каждого было ружье калибра .22. Через несколько минут над оживленным шоссе раздались выстрелы.

В 55 лет простой американский госслужащий Уэйн Бакнер потерял вторую жену. Она оставила ему одиннадцатилетнего сына Джоша, воспитывать которого Бакнеру приходилось в одиночку – Пол, сын от первого брака, дома появлялся редко. Джошуа был гиперактивным подростком (настолько, что ему приходилось принимать лекарство), и его энергия постоянно требовала выхода, поэтому Уйэн брал его с собой на игру в гольф, которым увлекался в свободное от работы время. В гольфклубе он и познакомился с библиотекаршей Донной. Через год они поженились.

У Донны тоже был сын – четырнадцатилетний Уильям. Он родился недоношенным и в месячном возрасте перенес кровоизлияние в мозг, что очевидным образом сказалось на его умственном развитии. Уилл был полной противоположностью Джоша – неторопливый тугодум, в принципе нормальный, только выглядит постарше своих лет. Ребята быстро сдружились: вместе слушали Eminem и 50 Cent, гуляли по окрестностям, тусовались с ребятами и, разумеется, играли в видеоигры. Приведя Донну и ее сына в свой дом, Уэйн Бакнер переоборудовал подвал в игровую комнату: там были диван, огромный телевизор, настольный футбол и даже микроволновка. Дети проводили там многие вечера, а Уилл даже оставался ночевать на диване.

У ребят были собственные пневматические ружья, с которыми они иногда выходили на задний двор пострелять по живности. Однажды Уэйн, которого периодически охватывали приступы отцовской любви, взял два настоящих охотничьих ружья и позвал сыновей к ближайшему ручью. Он показал им, как заряжать, как прицеливаться и как нажимать на спусковой крючок. Затем предложил им пострелять по банкам, которые в заметных количествах плыли вниз по ручью. Сыновья были в восторге, несмотря даже на то, что Джошуа случайно выстрелил в камень, и пуля срикошетила в брата, оставив на том царапину. А какое-то время спустя Бакнер застал сыновей с его ружьями, взятыми без спросу, – он с яростью бросился на них, отобрал оружие, а самих братьев посадил на неделю под домашний арест.

Когда Джошуа исполнилось тринадцать, на семейное празднество собралась вся родня, включая старшего брата Пола. Братья спустились в игровую комнату, и Пол, подмигнув, достал коробку с Grand Theft Auto III. У братьев уже была своя собственная Sony PlayStation 2, для которой как раз не хватало хорошей игры. Джошуа и Уильям полюбили ее до безумия, и с тех пор диск из приставки практически не вынимали. Донна, иногда заглядывавшая в подвал, видела на экране лишь какие-то автокатастрофы и погони, она даже не подозревала, что игре присвоен довольно серьезный рейтинг 18+, и что по-хорошему этой игры у ее сыновей быть не должно. Сложно сказать, сколько раз можно освоить приключения Клауда за 10 месяцев, но то, что это может поднадоесть и превратиться в день вчерашний – факт неоспоримый. В тот злосчастный вечер все так и произошло.

Как обычно поиграв немного в GTA III и получив закономерный удар скукотой по сознанию, Джош предложил Биллу хитрый план: пока родители сидят в гостиной и смотрят телевизор, они пробираются наверх, берут из шкафа в спальной отцовские ружья и идут на улицу – пострелять по-настоящему. Первая часть плана прошла как по маслу – отпросившись покататься на квадроцикле, ребята пробрались в спальню, вытащили стволы из шкафа и покинули дом.

Выбравшись на холм рядом с трассой, они огляделись. Неподалеку был установлен огромный рекламный щит, на котором вольготно разгуливали голуби. Ребята сделали по паре выстрелов, но ни в одну птицу так и не попали. Следующей целью для стрелков стали трейлеры на стоянке под холмом. Быстро спустившись, они без единого слова открыли огонь по широченным колесам. Но и на этот раз ни одна пуля в цель не попала. Оставалось лишь несколько патронов, которые раздосадованный Уилл выпустил, как ему казалось, в воздух. Секунду спустя ребята услышали визг тормозов.

Через час полиция обнаружила братьев в близлежащем лесу. Их задержали и спросили, что они тут делают, но те дали какие-то невразумительные ответы по поводу того, что они всего лишь пошли стрелять из пневматики по птицам и,

видимо, случайно выстрелили в сторону шоссе. Рассказу не поверили ни офицеры, ни прибывшие вскоре родители. Уж они-то прекрасно знали, что пневматика даже стекло не пробьет, не говоря уже про пассажирское сиденье. Уилл раскололся первым – во время допроса на полиграфе. Он говорил, что на эту авантюру их с братом толкнула проклятая GTA III, что им было скучно и что сейчас ему очень-очень жаль... впрочем, при этом он продолжал утверждать, что последние выстрелы были случайными.

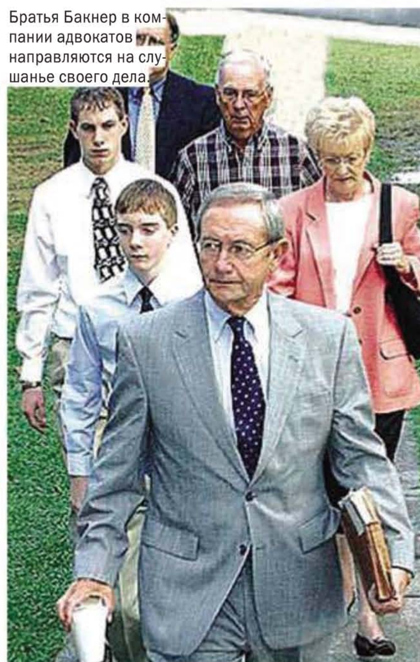
Скорее всего, так оно и было: навыки стрельбы у братьев и расстояние до шоссе говорят о том, что пули были выпущены без намерения причинить кому-нибудь смертельные ранения. Билл и Джошуа не были убийцами, они были просто безответственными подростками – по крайней мере, так признал суд. На них в любом случае лежит смерть одного человека и серьезное ранение другого, но в силу малолетнего возраста братья Бакнеры были приговорены к нахождению в детской колонии до наступления 19-летнего возраста. Приговор был приведен в исполнение незамедлительно.

Кто виноват в этой ситуации? Ужасная, жестокая, кровавая Grand Theft Auto III, в которой можно воспользоваться услугами проститутки, а потом забить ее бейсбольной битой и забрать свои деньги (не говоря уже о стрельбе по прохожим и про угон автомобилей)? А может, виноват старший брат, тайком от всех подаривший тринадцатилетнему подростку эту самую жестокую кровавую игру? Или мать, не отследившая, чем это там занимаются ее дети, во что это они с таким удовольствием играют? Или, быть может, это вина отца, показавшего будущим убийцам, как заряжать ружье и как здорово пули блямкают о жестяные банки?

А может, все-таки сами юные стрелки виноваты? Винить можно кого угодно, но ружья-то были именно в их руках.

По достижении девятнадцати лет Уильяма Бакнера, как и обещали, выпустили с испытательным сроком. Неизвестно, чем он с тех пор занимался (Донна планировала уехать с ним из Теннеси), но на свободе он продержался недолго: через год, достав где-то внедорожник, причем без номеров, Уилл попытался ограбить пиццерию, угрожая продавцу пистолетом. Было 11 утра, и ему осталось довольствоваться лишь 120 баксами, но сделанного не вернешь. Через двадцать минут полицейский, получивший ориентировку на преступника, сообщил о том, что он гонится за подозреваемым. Вскоре за Уильямом гнались уже три машины. Выжав из мощного движка скорость в 80 миль в час, Бакнер попытался оторваться. Остановила его только встроенная прямо в дорогу полоса с шипами, на которую полицейские загнали преступника. Он выскочил из машины и попытался убежать, но его догнали, схватили и привезли в участок. В машине нашли пневматический пистолет, которым Уилл размахивал у пиццерии, и внушительное количество марихуаны. Суд приговорил его к десяти годам тюремного заключения.

И на этот раз винить ему было некого. **СИ**


Братья Бакнер в компании адвокатов направляются на слушанье своего дела.

ПРОЩАНИЕ С NINTENDO DS

Nintendo DS была первой консолью нынешнего поколения. Сейчас же ее срок подходит к концу: она провела почти семь лет на рынке, сменила четыре дизайна и поприветствовала тысячи и тысячи самых разнообразных игр. Самое время взглянуть на пройденный ей путь, не так ли?

Начать рассказ стоит, пожалуй, с переломного момента в истории самой Nintendo. 31 мая 2002 года президент Nintendo Хироси Ямаути уступил свое кресло молодому и энергичному Сатору Ивате – человеку, которому было суждено изменить будущее игровой индустрии. К тому времени положение Nintendo было весьма плачевным: компания в 2003-м фискальном году впервые за свою историю понесла убытки, GameCube никак не мог догнать PS2, а анонс портативной PlayStation на E3 2003 сулил скорую гибель доселе не знавшей толковой конкуренции GBA. Nintendo, бывшая беспрекословным лидером в эпоху NES и SNES, превратилась в аутсайдера, в создателя нишевых игр для нишевых же консолей. Спасти ее могла только кардинальная перемена, смелая смена целой парадигмы. Ее-то и предложил Ивата.

«Индустрия зашла в тупик. Создание более сложных игр с продвинутой графикой было золотым принципом, ведущим к успеху, но он больше не работает», – заявил Ивата. Решением проблемы стал отказ от участия в гонке мощностей и фокус не на ублажении существующей аудитории, а на ее расширении. Так и появилась Nintendo DS: вышедшая через 3 года после безвременно почившей GBA, она была не слишком-то мощнее предшественницы. Из двух процессоров DS один был позаимствован напрямую из GBA, разрешение увеличилось на сущие крохи, а объем видеопамяти в 656 Кб был смехотворным даже по меркам того времени. Ставка была сделана на другое: у портативной системы было аж два экрана, один из которых принимал тактильный ввод, и встроенный микрофон. Оснащенная разнообразными устройствами ввода система стремилась покорить мир инновациями, и у нее это получилось.

Начало пути, правда, выдалось непростым. На E3 2004 DS (в то время наделенная жутковатым дизайном, который она успела поменять до релиза) дебютировала одновременно с PSP – стильной высокотехнологичной системой от Sony, чья репутация была безупречной. Однако, как ни странно, с самого запуска – а он у двух систем был практически одновременным – DS оказалась в лидерах. И это притом, что игры, в должной мере раскрывшие потенциал системы, появились на ней не сразу! В стартовой линейке консоли же лучшей игрой была Super Mario 64 DS – дополненная версия классического трехмерного платформера с Nintendo 64. В качестве довеска к основной игре в SM64DS был бестолковый мультиплеер на четырех да набор мини-игр от пинболла до карточных забав. Но мини-игры на то и мини-игры, чтобы не впечатлять уж слишком сильно: состоящая из них Feel the Magic: XY/XX (получившая впоследствии продолжение под названием The Rub Rabbits) от Sonic Team запомнилась геймерам больше за счет своего уникального визуального ряда, чем за геймплейные изыски.

Исключением из правила стала опоздавшая к американскому релизу на полтора месяца WarioWare: Touched! Как и другие выпуски цикла WarioWare,





Сергей Цилюрик



Справа: Сатору Ивата демонстрирует изначальный дизайн DS.



Слева: На этом фото Валерий Корнеев запечатлел демо-стенд Nintendo DS на E3 2004, когда публике впервые дали пощупать новую консоль.



Справа: Головоломка с печатью в Another Code, пожалуй, рушила четвертую стену лучше всего: штамп отображался на верхнем экране, бланк под него – на нижнем, и чтобы добиться нужного результата, было необходимо закрыть консоль.

она стала отличной демонстрацией использования новых технологий. Двухэкранность, тактильность, микрофон – все особенности DS были задействованы в молниеносно быстрых и лаконичных «микроиграх», рассчитанных на сноровку и смекалку.

Вскоре последовали и полноценные игры. Yoshi's Touch & Go выросла из технологической демки DS, показанной на E3 2004. В ней малыш Марио падал с небес, выроненный аистом, и игроку нужно было рисовать облачка, чтобы уберечь его от препятствий, и обводить врагов в кружочки. Сама же Touch & Go предлагала после подобного вступления поиграть за везущего Марио Йоши: динозавр сам двигался вперед по произвольно создаваемым уровням, а игрок чертил платформы над пропастями и указывал, в какую точку Йоши следовало швырять яйца для сбора монет и расправы над врагами. И это уже было новым словом в жанре платформеров, невозможным без тачскрина. Следующим шагом стала Kirby: Power Paintbrush, где герой не мчался вперед сломя голову, а подчинялся линиям, которые игрок рисовал на тачскрине. Таким образом, в Power Paintbrush была реализована полная свобода передвижения в двух измерениях.

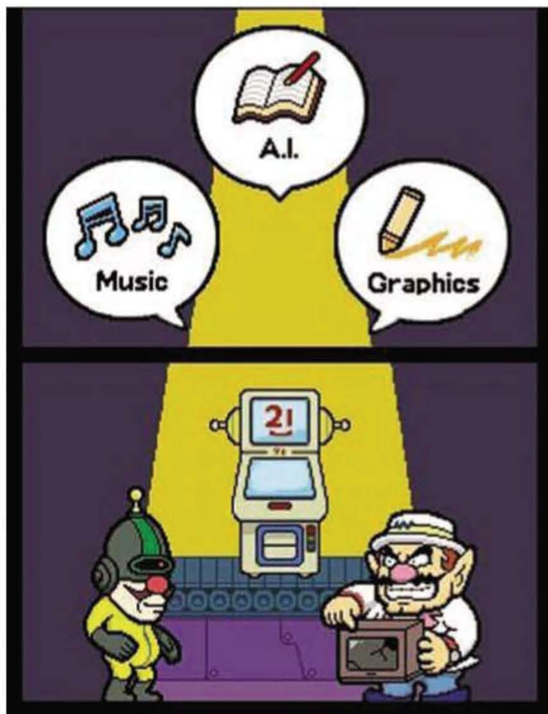
На этом смелые эксперименты Nintendo на стезе платформеров подошли к концу, и компания переключилась на выпуск более традиционных представителей жанра. Super Princess Peach, New Super Mario Bros., Yoshi's Island DS, Kirby: Squeak Squad, Kirby Super Star Ultra – DS стала платформой мечты для любителей двумерной классики.

Помимо платформеров, новую жизнь на DS обрели и адвенчуры. Cing уже в 2005-м выпустила короткий, но увлекательный квест Another Code: Two Memories, в котором взаимодействия героини с различными объектами были выполнены интерактивно: сдувать пыль, сопоставлять фотоснимки, собирать воедино кусочки разорванного письма приходилось ей вместе с игроком. Впоследствии Cing порадовала владельцев Wii сиквелом к Another Code, а для DS выпустила детективную дилогию Hotel Dusk и Last Window, выполненную в потрясающей «карандашной» стилистике.

В плане адвенчур, правда, всех умыла Capcom, выстрелив дополненным портом своего GBA-хита Gyakuten Saiban. Приключения доблестного адвоката Феникса Райта вмиг обзавелись армией преданных поклонников, энтузиазма которых хватило для того, чтобы добиться выпуска на Западе еще трех сиквелов и одного спин-оффа цикла Ace Attorney.

Уютно устроились на DS и головоломки: многие PC-эксклюзивы вроде Zuma или Bejeweled обзавелись клонами на портативной консоли, благо управление с тачскрина было очень в тему. Тецуя Мидзугути, подаривший PSP на ее запуске музыкальную Lumines, вскоре расщедрился и на DS-эксклюзив, создав Meteos, любопытнейший гибрид головоломки вида match-3 и очень странного «Тетриса». Но самым любимым паззл-циклом геймер-

В отличие от PSP, позиционировавшейся как портативная медиасистема, DS была предназначена только для игр. Это не помешало китайским умельцам встроить в прошивку флеш-адаптеров многофункциональный медиаплеер, распознававший и картинки, и музыку, и видео.



Touch! Generations пополнялась и другими «тренингами»: пользователи консоли учились математике, языкам, готовке, рисованию, «волшебным» трюкам; тренировали зрение, ходьбу (в комплекте с Walk with me! Do you know your walking routine? шел педометр) и, хм, здравый смысл (вышедшая только в Японии Joshikiryoku Training DS «преподавала» манеру общения и старалась расширить кругозор пользователей). В серию также вошли сборники всевозможных кроссвордов – обычных (Crosswords DS), японских (Picross DS) и даже трехмерных японских (Picross 3D).

Но самой успешной игрой Touch! Generations стала Nintendogs. Общение с виртуальным питомцем оказалось крайне увлекательным: собачка откликалась на данное ей имя, постепенно выучивала ко-



Meteos.

СОБАЧКА ОТКЛИКАЛАСЬ НА ДАННОЕ ЕЙ ИМЯ, ПОСТЕПЕННО ВЫУЧИВАЛА КОМАНДЫ И ВООБЩЕ ВЕЛА СЕБЯ СЛОВНО ЖИВАЯ.

ской публики стал «Профессор Лэйтон», совмещающий классические головоломки и задачки на смекалку с адвенчурной составляющей. На сегодняшний день вышло пять частей сериала, три из которых переведены на английский.

Сама же Nintendo наглядно показала как расширять геймерскую аудиторию с линейкой Touch! Generations. Brain Training была, по сути, даже не игрой, а набором гимнастических упражнений для коры головного мозга, приправленным комментариями доктора Рюты Кавасимы. Ориентирован сей тренинг был прежде всего на взрослых, у которых времени на всякие игры особо не было, а необходимость поддерживать мозг в тонусе с годами становилась все актуальней. Понимание аудитории и грамотный маркетинг – и Brain Training на многие месяцы и даже годы обосновалась на верхних строчках чартов продаж. Такая же участь была уготована и ее сиквелу, и куда более «детской» Big Brain Academy, в которой путем забавных логических мини-игр измерялся уже не «возраст», а «вес» мозга. Со временем

Вверху: Intelligent Systems, разработчики сериалов WarioWare, Fire Emblem и Advance Wars, уже полтора года хранят гробовое молчание: ни релизов, ни анонсов, ничего! Последней на данный момент их игрой, выпущенной на Западе (не считая Fire Emblem 12, которая, кажется, до нас так и не доберется), является WarioWare D.I.Y., конструктор мини-игр, которыми можно делиться с товарищами.



Справа: Чтобы поиграть на DS в Guitar Hero, нужно было вставить в GBA-слот специальную насадку с кнопками и водить стилусом по тачскрину, словно медиатором по струнам. Звучит странно, но это не помешало GH: On Tour стать миллионником по продажам.



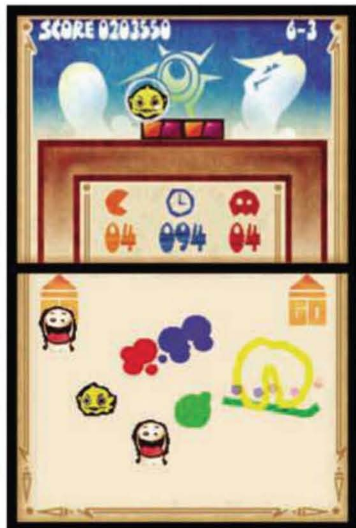
Справа: Блистательной Elite Beat Agents предшествовал японский релиз аналогичной по геймплею игры – Osu! Tatakae! Ouendan. Фэндом ритм-игр настолько подсел на здешнюю игровую механику, что создал osu!, бесплатный аналог игры для PC.

Слева: Сериал Trauma Center впору выносить в отдельный жанр – симулятор хирурга. Еще один хороший пример игры, которая не появилась бы на свет без Nintendo DS.





Справа: Namco предложила свежий взгляд на своего мэскота в Pac-Pix, где игрокам предлагалось рисовать собственных пак-менов (какими же уродами они все время получались!), направлять их при помощи линий и помогать в поедании врагов, атакуя тех собственноручно начерченными стрелами и бомбочками.



Оригинальная DS пришлась многим не по вкусу своим внешним видом, и через полтора года после ее релиза Nintendo выпустила куда более приятный редизайн консоли – DS lite, в котором также заметно улучшилось защитное покрытие тачскрина и добавились различные уровни яркости (в «толстой» DS подсветку можно было лишь выключить – забавно, но в lite-версии эта возможность исчезла). Увы, форм-фактор новой консоли сделал игру в Metroid Prime Hunters, где надо было передвигаться стрелочками, а стрелять шифтом, крайне неудобной: на DS lite от частого нажатия по боковым клавишам очень уставали пальцы. В следующей инкарнации двухэкранной портативки, DSi, Nintendo отчего-то отказалась от GBA-слота (что иронично, почти одновременно с DSi вышла Guitar Hero: On Tour, полностью зависящая от вставляющегося в GBA-слот аксессуара), зато внедрила в консоль две камеры (спереди и сзади) и внутреннюю память (которую можно было расширить DS-карточками), куда записывались фотографии и игры, приобретенные в открытом по такому случаю онлайн-магазине. Хоть там и был ряд занятных эксклюзивов (например, Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again, Shantae: Risky's Revenge), поводом обновиться до новой версии консоли они вряд ли могли стать. Наконец, Nintendo выпустила DSi XL, увеличенную версию консоли со здоровенными 4.2-дюймовыми экранами. Впрочем, картинка от этого не улучшилась: разрешение-то осталось прежнее.

манды и вообще вела себя словно живая. Пусть даже многие и отложили вскоре картридж с игрой на дальнюю полку – первое впечатление от Nintendogs почти гарантированно выходило незабываемым.

Впрочем, далеко не все шло так радужно. Некоторые геймдизайнеры словно оказывались в тупике, завидев стилус, и прикручивали его использование в игре словно для галочки – настолько неумело и неуместно, насколько это только возможно. Представьте себе только в гоночной игре изображение руля на тачскрине, который предлагалось крутить стилусом! Подобные выкрутасы обычно оставались опциональными, но иногда серьезно портили впечатление от игры. Хороший пример – Castlevania: Dawn of Sorrow, где боссов после убиения надо было еще и запечатать хитроумной пиктограммой, на рисование которой отводилась пара секунд.

Другие разработчики увидели в комбинации тачскрин + стилус аналог компьютерной мыши и предприняли попытки перенести на портативную консоль игры исконно «писишных» жанров – RTS и FPS. В том, что шутеры на DS должны чувствовать себя уютно, сомневаться не приходилось ни секунды: на запуске консоли в коробке с ней лежал картридж с Metroid Prime Hunters: First Hunt – по сути, демоверсией грядущего «Метроида». В ней геймеры могли освоиться с управлением, пройти парочку тренировочных миссий и даже сразиться друг с другом. Прицел на верхнем экране точно повторял передвижение стилуса по нижнему, графика в First Hunt была довольно приличной, и казалось, что жанр FPS у DS уже в кармане (особенно учитывая, насколько жалкими были потуги сделать хоть что-то похожее на шутер на лишенной второго аналога PSP).

Карман, как вскоре выяснилось, надо было держать шире: у работающих с DS геймдизайнеров не хватило мастерства сделать для нее толковый шутер. Вышедшая через добрых полтора года после демки Metroid Prime Hunters так и не смогла похвастаться добротным синглплеером: взяв толковую механику «больших» игр цикла, она не использовала ее с умом, практически отказавшись от исследования миров и ограничившись лишь двумя боссами, каждого из которых пришлось убивать по четыре раза. Зато в ней был великолепный мультиплеер с широким ассортиментом режимов и семью кардинально отличающимися друг от друга бойцами. И графика такая, что до сих пор гордиться можно.

Прочие же шутеры от первого лица для DS и вовсе упоминания не заслуживают: EA и Activision бросали в сторону консоли объедки с барского стола, не особо заботясь об их качестве или уместности. Похвалить стоит разве что

Внизу: Вышедшая в ранние годы консоли дилогия занятнейших кроссовер-файтингов Jump Super/Ultimate Stars из-за проблем с лицензированием так и не покинула пределов Японии.



Mario Kart DS.





Справа: Mario Party DS стала последней частью сериала, разработанной Hudson. Она вышла очень даже удачной – и, что немаловажно, для мультиплеера на четверых требуется всего лишь один картридж!



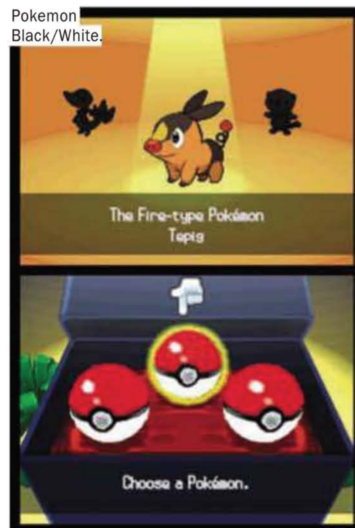
Слева: Drawn to Life продолжала начинания Pac-Pix, предлагая игроку изобразить и главного героя, и его средства передвижения.



Вверху: Elite Beat Agents, одна из лучших музыкальных игр в мире.



Kirby: Power Paintbrush.



Pokemon Black/White.



Ninja Gaiden: Dragon Sword.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

команду Renegade Kid, создавшую для двухэкранной портативки дилогию хорроров от первого лица Dementium: The Ward и не менее темную и атмосферную action-adventure The Moon – похвалить за оригинальность, но не за геймплей.

Что же до RTS, то еще в 2005-м Namco выпустила ужаснейшую Real Time Conflict: Shogun Empires, в которую играть с удовольствием было категорически невозможно. Эстафету затем переняла Square Enix, попытавшись совместить RPG и RTS в Heroes of Mana и Final Fantasy XII: Revenant Wings, и у нее это получилось даже неплохо – но и только. В итоге лучшей RTS для DS стала LEGO Battles, которую за ворохом LEGO-релизов от Travelers Tales никто, кажется, и не приметил. Гораздо больше повезло стратегиям, не зацикливающимся на истреблении противника: на DS нашли приют сериалы Anno, Civilization, Settlers, SimCity и Harvest Moon.

Не слишком хорошо чувствовали себя и гонки: в 2006-м Nintendo разродилась чудесной Mario Kart DS – как и в случае с Metroid Prime Hunters, задрав планку так высоко, что больше никому оказалось не под силу ее взять. Более-менее неплохо на маломощной портативке смогла себя проявить Trackmania с ее конструктором трасс и неплохой физической моделью.

И, конечно, не стоит забывать про RPG. Сперва их на DS практически не было, зато потом они посыпались как из рога изобилия: очевидно, нишевость жанра компенсировалась невысокой стоимостью разработки. Бессчетные «покемоны», «дрэгон квесты» и «финалки», две части Mario & Luigi и две Kingdom Hearts, Phantasy Star и Naruto: Path of the Ninja, RPG про Соника от BioWare и новая Shin Megami Tensei, куча всевозможных данжен-кролеров – в столь огромном ассортименте каждый мог найти себе что-нибудь по вкусу. Но среди них особенно ярко сверкала самая оригинальная и успешная игра

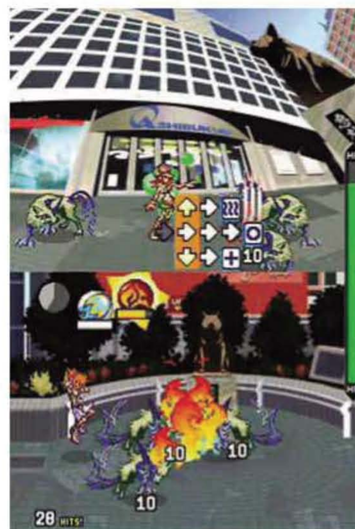
Внизу: Вслед за Drawn to Life умельцы из 5th Cell выпустили феноменальную Scribblenauts, где для решения задачек можно было призывать себе на помощь все, что угодно – игрока ограничивала только фантазия и словарный запас.





Справа: Бои в The World Ends with You задействовали два экрана сразу: верхний персонаж управлялся стрелочками, а нижний – стилусом.

Слева: Любителям шутеров надо постараться, чтобы найти на портативных консолях что-то лучше, чем мультиплеер Metroid Prime Hunters.



Square Enix за последние лет пять – The World Ends with You. Разработчики задействовали в ней возможности DS по полной (что для довольно-таки консервативного жанра было весьма нетипично): бои разворачивались на двух экранах сразу; в управлении задействовались и кнопки, и стилус, и микрофон; геймплей был прямо-таки перенасыщен различными нюансами и тонкостями; сюжет же затрагивал не вымышленных спасателей миров, а вполне осязаемых японских подростков в аутентичной Сибуе. TWEWY получила в «СИ» 10 баллов – единственная игра для DS, которой это удалось. И она не стареет: эта «десятка» актуальна и сейчас, четыре года спустя, и будет актуальной, наверное, всегда.

Говоря про высоко оцененные DS-релизы, нельзя обойти стороной и жанр action-adventure. Разработчики Castlevania после испорченной стилусными выходками Dawn of Sorrow одумались и выпустили две эталонные части сериала – Portrait of Ruin и Order of Ecclesia. Подсуетились и Rockstar с первой портативной GTA, но прогадали: несмотря на шквал положительных рецензий, широкая публика отчего-то проигнорировала Chinatown Wars. Зато не смогла пройти мимо «Зельды» – тут Nintendo показала, на что способна в Phantom Hourglass и Spirit Tracks, в которых управление полностью задействовало весь арсенал DS.

Впрочем, как можно видеть, основная масса хитов на консоли появилась в 2002-2009 годах; потом же выход игр на двухэкранном чуде постепенно сошел на нет. При этом дела не наладились ни у PSP (ее, кажется, до сих пор толком поддерживает разве что Square Enix), ни у вышедшей в этом марте 3DS: портативный гейминг словно вымер. Одновременно с этим все больше разговоров идет об играх для мобильных телефонов, и, по расхожему мнению, Apple способна откусить у Nintendo и Sony изрядную долю аудитории.

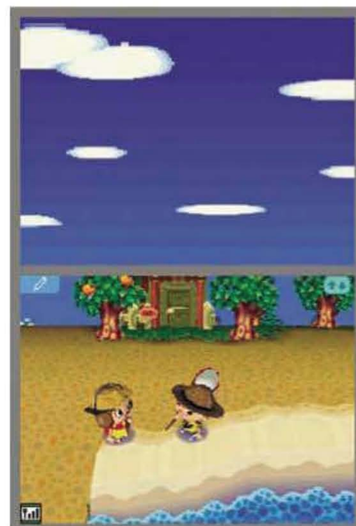
Но это – в будущем; это предстоит разгребать 3DS. Что же до DS, то она полностью выполнила все задачи, которые на нее возложила Nintendo. Она вернула «большой N» лидерство на рынке; она доказала, что техническая начинка и качество графики – не главное; она как никакая другая консоль повлияла на облик современной игровой индустрии. Достаточно посмотреть на продукты конкурентов, чтобы понять, что изначально выбранный Nintendo путь оказался наиболее верным: как-никак, противостоять 3DS будет PS Vita с двумя тачпадами, двумя камерами, гироскопом и микрофоном – словом, со всем тем же, что Nintendo использовала куда раньше.

Напоследок хотелось бы еще раз вспомнить про главное – про игры. Так, Сатору Ивата в прошлогоднем разговоре с инвесторами обмолвился, что для более мягкого перехода с DS на 3DS было бы неплохо выпустить на Западе какие-нибудь из уже имеющихся у них на руках игр. Да, как насчет двенадцатой Fire Emblem? Или, например, Soma Bringer – восхитительной, эталонной action-RPG от авторов Xenosaga? Прошел вот уже практически год, а слова Иваты остались словами. DS могла бы под конец жизненного цикла выстрелить залпом из нескольких выдающихся релизов, но этого, судя по всему, так и не произойдет. Поэтому, пожалуй, и стоит проститься с DS сейчас: ведь вряд ли на ней появится что-то столь же замечательное, как игры, выходившие в ее золотой век. Но вместе с тем сейчас, пожалуй, самое время ее приобрести: она лежит на полках всех игровых магазинов, библиотека игр для нее огромна и легко доступна, региональных ограничений нет – то есть, можно также заказывать задешево игры из-за рубежа. И если вы раздумываете, какую платформу добавить к своей коллекции, не забывайте о том, насколько хороша двухэкранная консоль от Nintendo. **СИ**

Внизу: На DS появилось и несколько достойных TRPG, в числе которых Valkyrie Profile: Covenant of the Plume – одна из наиболее нетипичных представительниц жанра.



Справа: Одним из первых DS-релизов с поддержкой Nintendo Wi-Fi Connection стала Animal Crossing: Wild World, предлагавшая ходить к друзьям в гости.



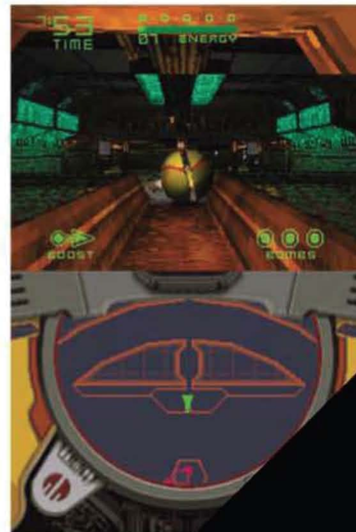
ЕСЛИ ВЫ РАЗДУМЫВАЕТЕ, КАКУЮ ПЛАТФОРМУ ДОБАВИТЬ К СВОЕЙ КОЛЛЕКЦИИ, НЕ ЗАБЫВАЙТЕ О ТОМ, НАСКОЛЬКО ХОРОША ДВУХЭКРАННАЯ КОНСОЛЬ ОТ NINTENDO.

Dementium: The Ward.





Справа: Metroid Prime Hunters: First Hunt – по сути, технологическая демка самой консоли.

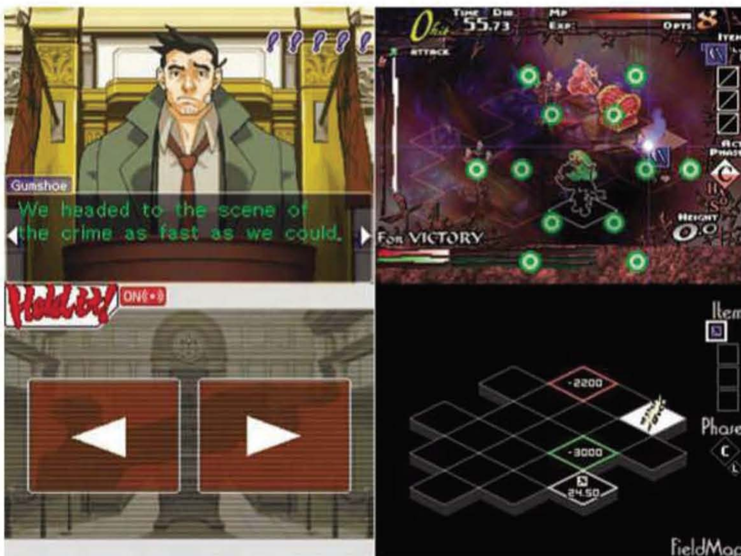


Слева: Google утверждает, что это – худший в мире стилус для DS. Спорить не будем.



Наталья Одинцова

Любимые игры на DS:
Ace Attorney, Knights in the Nightmare



СПЕРВА МЕНЯ ОЗАДАЧИЛА ИДЕЯ ДРАТЬСЯ НА ОБОИХ ЭКРАНАХ СРАЗУ, А ОКАЗАЛОСЬ – УВЛЕКАТЕЛЬНЕЙ НЕКУДА!

С DS я познакомилась благодаря друзьям: они одолжили мне на пару дней экзотический двухэкранник вместе с Wario Ware: Touched! А через несколько месяцев я купила свою собственную консоль. Сейчас она уже основательно потрепана, и оказавшись по соседству с более изящными DS Lite и DSi, выглядит прямо-таки вопиюще громоздко. Но на апгрейд я так и не решилась: привычка – страшная сила (PSP у меня, к слову, тоже первого поколения).

Страсть к мини-играм быстро прошла, я полюбила, а потом забросила Nintendogs, и в итоге среди моих самых-самых – сплошь квесты и RPG. Сериал об адвокате Фениксе Райте, конечно, попал в число обожаемых не потому, что в нем каким-то совсем уж необычным образом задействуются возможности консоли. Строго говоря, первые три части могли бы прижиться и на PSP. Но именно благодаря DS я узнала, что есть такой сценарист и геймдизайнер Сю Такуми и он сочиняет отличные детективные головоломки. Другое дело – The World Ends With You. Эту RPG действительно не представишь где-то еще. Сперва меня озадачила идея драться на обоих экранах сразу, а оказалось – увлекательней некуда! И заодно исчезли все сомнения в творческом потенциале Тецуи Номуры – он и вправду горазд не одни лишь молнии на костюмах персонажей рисовать. Или вот, например, Knights in the Nightmare – буллетхелл плюс стратегия. После такого сюрприза я всегда слежу за релизами нишевого издательства Sting – вдруг еще чем удивят. А вишенкой на торте стала Strange Journey – долгожданное продолжение основного цикла Shin Megami Tensei (сколько времени у меня отъели пробежки по подземельям и переговоры с демонами – страшно вспомнить).

От 3DS я жду того же – и в первую очередь, интересных оригинальных проектов. Надеюсь, ждать придется не очень долго!



Сергей Цилюрик

Любимые игры на DS:
The World Ends with You, Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates, Advance Wars: Dual Strike

Я в противостоянии DS и PSP сделал правильный выбор еще до релиза обеих консолей, и двухэкранка ко мне отправилась сразу же в день американского релиза. Помню 2005-й, когда релизы были еще столь редки, что каждый из них казался ценным; помню, как в конце года заморочился приобретением переходника на флешку и написал большой материал о том, какие просторы для homebrew открываются; помню, как использовал DS в качестве MP3-плеера. Игры, конечно, тоже не разочаровали. PSP-то я потом тоже приобрел ради обещанных FF, SH и MGS, но от Crisis Core, Origins и Portable Ops в итоге воротил нос. DS же я брал ради потенциально удивительных игр – а получил и их, и не только. Я довольно успешно участвовал в чемпионатах по Mario Kart, Tetris и Metroid Prime Hunters; я прокачался по максимуму в TWEWY и добыл все звезды в Super Mario 64 DS; я провел за DS бессчетные часы – больше, чем за любой другой консолью этого поколения. Именно она оказалась настоящей наследницей PS2 – доступной и с огромным количеством самых разных игр.

А еще так сложилось (наверное, из-за того, что у меня консоль появилась раньше многих), что про DS в «СИ» пишу обычно я; этот материал – восьмидесятый по счету из тех, что я посвятил двухэкранной консоли. Жаль, что до сотни счет не дойдет! Будь моя воля, я бы с DS и вовсе не расставался: боюсь, на 3DS из-за дороговизны разработки не будет таких же чудных экспериментальных проектов.



ИМЕННО DS ОКАЗАЛАСЬ НАСТОЯЩЕЙ НАСЛЕДНИЦЕЙ PS2 – ДОСТУПНОЙ И С ОГРОМНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ САМЫХ РАЗНЫХ ИГР.



Валерий Корнеев

Любимые игры на DS:
Osu! Tatakae Ouendan! и ее западное прочтение Elite Beat Agents, Hotel Dusk: Room 215





В ВОРОНЕЖЕ НА АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЕ ГОДА С 2007-ГО СТАЛ ТРАДИЦИЕЙ МАССОВЫЙ ПИКТОЧАТ С ОБСУЖДЕНИЕМ ПРОИСХОДЯЩЕГО НА СЦЕНЕ.

Занятная штука: я с точностью до дня знаю, когда первый раз взял в руки эту консоль и когда ее выпустил из рук, видимо, уже навсегда. Впервые я играл на DS 14 мая 2004 года, на выставке E3, где Nintendo показывала кургузые двухцветные прототипы. В затемненную комнату, раздав стилусы со светодиодами, запускали по дюжине журналистов; по итогам знакомства рождались отзывы в духе «действие на экране можно заслонить рукой со стилом – с этим маленьким неудобством приходится мириться». Последний раз свою белую DS Lite я включал 13 мая 2011-го, подчищая сейвы перед продажей игр и самого аппарата.

Между этими датами семь лет, пожелтевшие шифты и десятки великолепных, неповторимых или замечательно странных игр – от всеми, кажется, любимой The World Ends with You и какого-нибудь симулятора дирижера Nodame Cantabile, до щупалки девочек Doki Doki Majo Shinpan! и безымянного хоррора Nanashi no Game («Игра без названия»). Флэшкой M3 я обзавелся в первую очередь ради homebrew: графического редактора Colors! (сейчас развивается как приложение для iPhone) и анимационной программы Animanatee, позволяющей без всяких дополнительных приблуд делать на DS мультфильмы, – на YouTube лежит ролик «Невероятные приключения Горби-куна», нарисованный в машине по пути в Воронеж. В том же самом, кстати, Воронеже на аниме-фестивале года с 2007-го стал традицией массовый пикточат с обсуждением происходящего на сцене. А еще гостевому персонажу в Animal Crossing можно было изобразить лицо и выгнать обратно в Интернет, и не исключено, где-то там до сих пор бродит мой котик с зубастой ухмылкой.

Как это сейчас происходит с 3DS, на старте DS многие сравнивали ее с Virtual Boy; со временем стало ясно: сравнивали зря – консоль стала сверхпопулярной и подарила нам новые способы игры.



Евгений Закиров

Любимые игры на DS:
Pokemon Soulsilver, SMT: Strange Journey, Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride

Свою первую DS (большую, страшную) я вскоре после приобретения отдал двоюродному брату. Потом купил Lite-вариант – им до сих пор и пользуюсь.

Честно говоря, не так уж много игр на этой платформе мне нравились. Наверное, проблема заключалась в том, что не все релизы можно было достать в России. Еще смущало, что в какой-то момент интересные анонсы стали редкостью. Сборники мини-игр и прочее не привлекало. На DS есть классные ремейки (выпуски Final Fantasy, например), свои собственные JRPG (Nostalgia), эксклюзивы (куда же без Mario Kart!), но все же я приобрел эту консоль скорее ради того, чтобы не пропустить какие-то конкретные игры или выпуски уже известных мне сериалов. Поэтому в моей коллекции можно найти чудовищную Lunar: Dragon Song, всю линейку Phoenix Wright и Pokemon, Trauma Center и Strange Journey, ну и, конечно, Dragon Quest. Но я никогда не таскал DS с собой, пользовался ею, только когда хотел пройти что-нибудь из перечисленного. Так что, наверное, игры-то я помнить буду, а вот о самой платформе никаких восторженных впечатлений не останется.





Я ПРИОБРЕЛ ЭТУ КОНСОЛЬ РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ НЕ ПРОПУСТИТЬ КАКИЕ-ТО КОНКРЕТНЫЕ ИГРЫ ИЛИ ВЫПУСКИ УЖЕ ИЗВЕСТНЫХ МНЕ СЕРИАЛОВ.



Артём Шорохов

Любимые игры на DS:
The World Ends with You, Pac-Pix, Super Princess Peach, Yoshi's Island DS, WarioWare Touched!

Nintendo DS я люблю за спрайты. Началось-то всё ещё с GBA, замахнувшегося на титул «Современный SNES», но GBA оказался слабоват и не сумел предложить развития. А вот DS – именно то, что было нужно: мощности с лихвой хватило на спрайтовые задачи любой сложности (в рамках заданного разрешения, приближенного, собственно, к SNES), а два экрана со стилусом в придачу – отличный задел для экспериментов с формой и механикой. В результате всего за несколько лет DS стала дивным заповедником спрайтового мира – тут тебе и ретро, которое никогда ещё не выглядело столь хорошо (а ведь ещё у GBA было немало проблем с вопроизведением топовых игр 16-битной эпохи), и множество римейков классики, и разудалый авангард. И всё это богатство – во всём многообразии «нетрёхмерных» жанров, коих здесь и только здесь – самый богатый ассортимент по рынку. В частности, именно DS не даёт умереть (и даже способствует эволюции) классическим jRPG и моим ненаглядным платформерам. С файтингами, правда, беда, но такая уж у них, видно, судьба. Зато, наверное, только на DS и возможны Advance Wars, Hotel Dusk, WarioWare Touched, Henry Hatsworth, TWEWY, Contra 4, Trauma Center и все «правильные» Castlevania. А ещё большое ей спасибо лично от меня за Mario Party DS и Okamiden – вот видите, и 3D пригодилось! Чего ещё пожелать – не сразу и придумаешь. (Может, современных продолжений Chip & Dale и Duck Tales, как думаете?) Уж точно не даунпортов с «больших» консолей – DS в первую очередь улучшалка старых рецептов, а не ухудшалка новых. За то и люблю.



DS СТАЛА ДИВНЫМ ЗАПОВЕДНИКОМ СПРАЙТОВОГО МИРА – ТУТ ТЕБЕ И РЕТРО, И МНОЖЕСТВО РИМЕЙКОВ КЛАССИКИ, И РАЗУДАЛЫЙ АВАНГАРД.



Илья Ченцов

Любимые игры на DS:
Scribblenauts, Castlevania в ассортименте



В ГОЛОВЕ НЕ УКЛАДЫВАЛОСЬ, ЧТО ИГРУ, КОТОРАЯ КОГДА-ТО СЧИТАЛАСЬ ЭТАЛОНОМ КРУТОЙ 3D-ГРАФИКИ, ЗАСУНУЛИ ВОТ В ЭТУ МАЛЕНЬКУЮ КОРОБОЧКУ.

Меня на DS больше всего поразил, вы будете смеяться, неофициальный порт Quake (http://quake.drunkencoders.com/). В голове не укладывалось, что игру, которая когда-то считалась эталоном крутой 3D-графики, засунули вот в эту маленькую коробочку, со всеми полигонами, текстурами и звуками (и даже мультиплеером, хотя его попробовать мне не довелось). Конечно, на DS были Metroid Prime Hunters, Super Mario 64 DS, другие игры с полигональной графикой, но по сравнению с «квакой» они всё-таки казались визуально примитивными, да и связанных с ними воспоминаний из юности для сравнения у меня не было.

В войне двумерных «Каслваний» DS, конечно же, победила PSP, отметившуюся только 3D-римейком с двумя встроенными портами – можно сколько угодно смеяться над сериалом, что там всё время зомби, скелеты, горгоньи головы и граф Дракула, стреляющий тремя шарами, но на самом деле каждый выпуск в чём-то экспериментален – и самое забавное, что решение задействовать чисто «дээсовскую» фичу в Dawn of Sorrow стало самым неудачным во всей DS-линейке. Тандем героев в Portrait of Ruin, глифы и акробатические колечки в Order of Ecclesia снова и снова разнообразили классическую формулу – а попытки увязать все новые и новые главы истории в один эпический сюжет достойны как минимум «балла за старание».

Scribblenauts подтверждает теорию Сергея о «чудных экспериментальных проектах» – можно попенять на исполнение, но в целом это игра мечты: «А что, если бы можно было написать любое слово, и этот предмет сразу бы появлялся?» Игрок получает невероятные возможности, но при этом решение головоломок не становится тривиальным делом. Казалось бы, когда пример перед глазами есть, клон, скажем, для Windows сделать легче лёгкого – однако ж его до сих пор не появилось. Вот она, магия DS!



Константин Говорун

Любимые игры на DS:
Advance Wars: Dark Conflict, Elite Beat Agents, римейки классики

Когда-то я купил GBA ради Advance Wars и римейков/сиквелов 16-битной классики. Nintendo DS предложила ровно то же самое, но больше и лучше. Плюс два экрана, тачскрин и инновации. Из последнего мне больше всего полюбилась Elite Beat Agents – стильная музыкальная аркада с сюжетом; какое-то время я уделил и WarioWare. Но все же самое главное для меня в линейке Nintendo DS – игры в духе любимых хитов для Mega Drive, SNES и PS one, только новые. За границей я бываю несколько раз в год, обязательно захожу в магазин и полчаса изучаю полки с картриджами. Никогда не бывает так, что «купить-то нечего». Хочешь – Chrono Trigger, а хочешь – Dragon Quest IX. Хочешь – Infinite Space, а хочешь – The World Ends with You. В итоге беру себе несколько игр – их как раз хватает до следующей поездки.

Больше всего на DS мне нравятся пошаговые стратегии или RPG – с хорошим сюжетом, необычной игровой механикой, достаточно длинные, но при этом насыщенные. В этом смысле идеальны обе Advance Wars – огромная кампания, обилие дополнительных миссий, мультиплеер (в него я рубился в редакции с Мишей Разумкиным), и при этом еще и яркие персонажи и хороший сценарий. Я бы рискнул сказать, что по качеству цикл вполне можно назвать консольным пошаговым аналогом StarCraft.

DS у меня до сих пор – самая первая, «толстая», менять ее на обновленную модель не вижу никакого смысла. Работает – и отлично.



ПО КАЧЕСТВУ ЦИКЛ ADVANCE WARS ВПОЛНЕ МОЖНО НАЗВАТЬ КОНСОЛЬНЫМ ПОШАГОВЫМ АНАЛОГОМ STARCRAFT.



Святослав Торик

Любимые игры на DS:
GTA: Chinatown Wars, Professor Layton, Ace Attorney



НЕ КАЖДАЯ СТУДИЯ СУМЕЛА СПРАВИТЬСЯ С МНОГОМЕРНЫМ УПРАВЛЕНИЕМ И ДВУМЯ ЭКРАНЧИКАМИ, ПОЭТОМУ НА СВЕТ ПОЯВИЛИСЬ ТАКИЕ УРОДЦЫ, КАК TOMB RAIDER: LEGEND И BURNOUT LEGENDS.

Вопрос о покупке NDS даже не поднимался особо – дело происходило в 2007-м, и было ясно, что у Nintendo любопытных вещей на голову больше. К тому же меня категорически не устраивал кирпичный форм-фактор вроде как «карманной» PSP. Большинство хитов, правда, прошли мимо меня, но практически все, во что я играл, показало мне свои финальные титры. Я очень благодарен «большой N», во-первых, за то, что пустила на свою платформу GTA в том виде, в каком она должна быть (пусть и со старомодным видом сверху), а во-вторых, за профессора Лэйтона, продемонстрировавшего, как надо делать сборники головоломок, и за Феникса Райта, вдохнувшего новую жизнь в жанр «болтологических квестов».

Единственный серьезный минус консоли – это очень уж большое количество неиграбельного треша. Не каждая студия сумела справиться с многомерным управлением и двумя экранчиками, поэтому на свет появились такие уродцы, как Tomb Raider: Legend и Burnout Legends. По-видимому, слово Legend в названии игры несет какое-то проклятье для DS-разработчиков. Впрочем, это не единственное условие – сломаться может даже известный и уважаемый бренд. Мне было больно и обидно смотреть на то, что сотворили с римейком The Settlers II ее родители, ведь смогли же их земляки аккуратно воспроизвести схожую серию Anno при тех же вводных данных. Про недавний Duke Nukem: Critical Mass и вспоминать не хочется. А ведь я его так ждал...

Впрочем, даже если король и загибается вследствие естественных причин, то в этом нет ничего страшного – новые властители умов уже не за горами, а обратная совместимость 3DS сможет продлить жизнь не одному популярному сериалу.



Святослав Торик

ТАК СЛОЖИЛИСЬ РОК-ЗВЕЗДЫ

История Rockstar в лицах и проектах

Часть 3

В 2001 году компания Rockstar Games основательно встряхнула игровую общественность трехмерным симулятором наемного гангстера Grand Theft Auto III. В предыдущих частях этой статьи мы рассказывали о том, как она к этому пришла и чем занималась весь последующий год. Теперь же настала пора познакомить вас с более современными деяниями «рок-звезд» Дэна и Сэма – двух британцев, ставших более чем полноценными американцами.

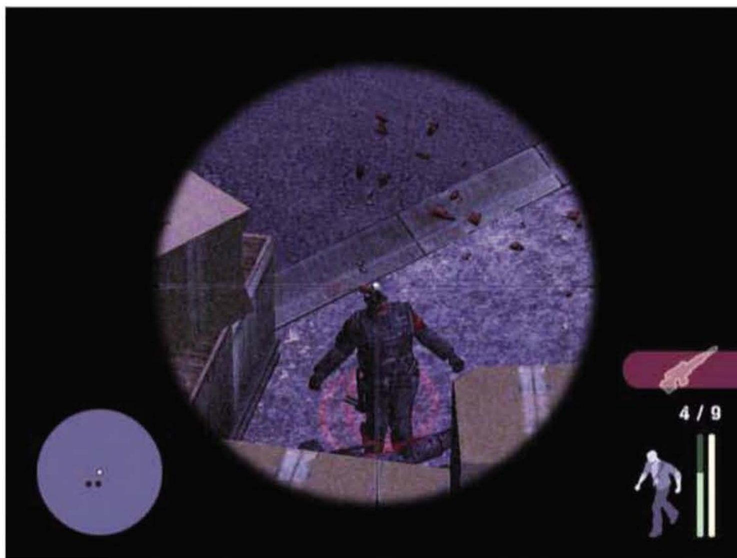
Для Rockstar Games 2002 год состоял не только из доведения GTA: Vice City до блеска. Согласно договоренностям с Take-Two Interactive, Сэм Хаузер продолжил опекать и выпускать яркие экшны, ориентированные на продвинутую и не очень молодежь. Под лейблом его компании вышла (точнее, была переиздана после покупки прав) неплохая гоночная аркада The Italian Job (2002) по мотивам одноименного кинофильма с Майклом Кейном. Отправилась на полки магазинов новая часть симулятора контрабандиста The Smuggler's Run: Warzones (2002) все с тем же Дэном Хаузером в роли продюсера, только в этот раз эксклюзивно для Nintendo GameCube. Наконец, свет увидел beat'em up под названием State of Emergency (2002) – весьма достойный для PS2, но впоследствии отвратительно портированный на PC. В том же году американский издатель выкупил все права на марку Max Payne.

Студия-локомотив Rockstar North, несмотря на перетаскивание части персонала Дэвидом Джонсом, состояла из довольно большого количества сотрудников. Для работы над GTA III потребовались все доступные ресурсы, но впоследствии студии разрешили вести сразу несколько проектов. Помимо Vice City обсуждались самые разные концепции, а победила в итоге задумка художника Энди Хэя. Он предложил совместить концепцию реалити-шоу, которая в самом начале этого века приковала к телевизорам миллионы зрителей, и кинематографический хоррор Альфреда Хичкока. Пройдя несколько итераций, окончательный сюжет был оформлен штатным сценаристом Джеймсом Уорролом в таком виде: есть некий режиссер Лайонел Старкуэзер (назван по фамилии известного американского серийного убийцы), который снимает, как одни преступники жестоко убивают других, и продает эти записи любителям острых ощущений. Главный герой Джеймс Кэш, приговоренный к смертной казни, был нелегальным образом вывезен из тюрьмы для участия в этом жутком шоу. Здесь ему придется зверски расправляться с неизвестными ему гражданами, чтобы выжить и, как водится, внести нотку справедливости.

Все это происходит в некоем Carcer City, который, кстати, существует во

вселенной Grand Theft Auto – первые упоминания о нем встречаются уже в GTA III. При помощи коррумпированной полиции и личной гвардии Старкуэзер превратил большую часть города в подобие того, что киноиндустрия демонстрирует нам в таких фильмах, как «Побег из Нью-Йорка», «Бегущий человек» и «13-й район». Полное отсутствие представителей власти на грязных темных улицах, низведенные до первобытного существования банды головорезов, ежеминутные зверские убийства за сигаретный бычок – вот в такую экосистему и подсаживает режиссер своего главного героя.

Раздетый догола игровой процесс Manhunt (2003) оказывается предельно прост: это стандартный stealth-action с тщательным планированием и исполнением. Каждая успешно реализованная концепция убийства вознаграждает игрока короткой анимацией «фаталити» – причем на каждый вид оружия приходится по три различных вида казни, от простой до самой изощренной. Ознакомившись с таким богатым арсеналом, мало какое зарубежное издание смогло избежать слова sick в описании этой игры. Чтобы своими глазами увидеть причину такого единодушия, достаточно набрать в Youtube-поиске "Manhunt Executions".



Справа: В редких случаях Джеймс Кэш может разжиться огнестрельным оружием. Но вообще это неспортивно, поэтому очков за прохождение дают меньше.



Справа: Если бы весь Manhunt таким был, получился бы клон GTA с элементами stealth-механики.

Why so serious?

Несмотря на всю чудовищность концепта Энди Хэя, общественного возмущения, какое настигало GTA в разные годы, Manhunt не вызвал. Было лишь одно уголовное дело, в котором фигурировала игра: семнадцатилетний Уоррен Леблан жестоко убил своего должника, четырнадцатилетнего Стефана Пакира. Мать погибшего называла Manhunt в качестве первопричины убийства, однако впоследствии выяснилось, что игра принадлежала самому Пакиру. Тем не менее, на отрезок времени между двумя этими событиями некоторые магазины убрали коробки с полок – ну так, на всякий случай. Впрочем, куда печальнее тот факт, что игра изначально сопровождалась рейтингом 18+, и как она попала в руки подростка – непонятно.

Некоторую популярность Manhunt обрел в научных кругах. Небезынтересная работа профессора истории Лаврентийского университета Дэвида Лисона подробно повествует о самой игре, а также о природе и механизме убийства человеком человека. По ходу текста Дэвид проводит параллели с событиями и тенденциями в реальной жизни (например, с поведением солдат на войне). Во второй половине статьи ученый излагает свои наблюдения за поведением трех игроков в Manhunt. Текст доступен на английском языке по этому адресу: http://www.ibiblio.org/nmediac/summer2005/manhunt.html



Команда Хэя попыталась сделать игру максимально интерактивной. Нужно было не только прятаться от патрулей по углам, также приходилось прятать трупы, заставлять бандитов отделяться от группы, привлекая их шумом. Теоретически боевая система позволяла сражаться одновременно с несколькими противниками, но обычно это заканчивалось плачевно. Тени и нападение исподтишка – вот основа «охоты на человека». Впрочем, наиболее продвинутой интерактивной ее частью можно назвать аудио-исполнение. Во-первых, это превосходная работа бессменного музыканта Крэйга Коннера, который написал не столько музыку, сколько тяжелые тревожные ноты, стихающие в тот момент, когда игрок прячется в тень – тогда остается лишь биение сердца. Во-вторых, если подключить USB-гарнитуру, то Manhunt начнет «отдавать» голос режиссера отдельным каналом, создавая ощущение, будто он шепчет Джеймсу-игроку прямо в ухо. Есть и обратная сторона у этого фидбека: если, например, охнуть от удивления в микрофон (а Старкуэзер любит в напряженные моменты прореветь что-нибудь вроде Go on, kill him!), то игра распознает это как шум, производимый Кэшем, – и будет очень нехорошо, если поблизости окажется толпа бандюганов.

Для своего времени Manhunt оказалась на удивление актуальной. Действительно, в начале 2000-х складывалось ощущение, что еще чуть-чуть – и доставшие всех реалити-шоу придут к формату, впервые описанному шестьдесят лет назад в рассказе Роберта Шекли Prize of Peril (в русских переводах фигурирует как «Цена риска» или «Премия за риск»). Но, судя по всему, популярность этого жанра угасла сама собой без экстремальных случаев. За визуализацию жестокости игрой запрещено даже владеть на территории Новой Зеландии. В известных своими порядками Германии и Австралии игрой нельзя торговать, а в Канаде игру просто приравняли к фильмам для взрослых. Короче, все в стиле Rockstar Games.

Помимо Manhunt Сэм Хаузер подписал в печать Midnight Club II (2003), Max Payne (2003) в версии для GBA, а также порты Max Payne 2 (2003) для PlayStation 2 и Xbox. Не обошлось и без традиционных приобретений: прибыли компании хватило на то, чтобы выкупить разработчиков упомянутых в предыдущем предложении проектов. Выкупить – и, разумеется, переименовать во славу Империи. Это были студии Rockstar San Diego (бывшая Angel Studios) и австрий-

Кусочек халявы

Ну кому не хочется присосаться к чужой славе и отгрызть себе кусочек отступных? 2003-й год в этом плане оказался на удивление плодовитым для Rockstar Games и Take-Two Interactive. Первым новую дорожку опробовал хорошо известный нам всем Джек Томпсон. В феврале 2003-го он выступил в защиту шестнадцатилетнего парнишки из Кливленда (Огайо), убившего подружку (разумеется, он играл в GTA III). Правда, горе-адвокату пришлось отозвать свою кандидатуру еще до подачи иска, поскольку выяснилось, что он параллельно защищал интересы родителей убитой.

А вот если бы Томпсон выбрал дело банды Nut Cases, которое рассматривалось в том же феврале в Окленде (Калифорния), его карьера почти наверняка пошла бы вверх. Суть разбирательства заключалась в том, что пятеро парней и одна девушка днем курили крэк и играли в видеоигры, самой любимой из которых была GTA III, а в темное время суток выходили на улицы и повторяли за Клаудом его преступления. В этом они сами признались суду, который пытался понять, почему эти в основном совершеннолетние граждане совершили 23 ограбления и расстреляли пятерых ни в чем не повинных прохожих, включая четырнадцатилетнего подростка. Никто из родственников погибших не догадался подать в суд на Rockstar Games или Take-Two Interactive – вероятно, им хватило того, что непосредственных убийц посадили на сроки от 75 до пожизненного.

В июле того же 2003-го на страницах газет объявился бывший рестлер Дэррил Питерсон по прозвищу Maxx Payne. Он подал на Rockstar Games иск весом в $10 000 000 за то, что те незаконно использовали личность, которую якобы он сам формировал и раскручивал в поте лица сколько лет. Речь, разумеется, об игре Max Payne, которая ни к рестлингу, ни к деформированной эти видом спорта личности отношения не имеет.

В августе обе компании получили извещение о том, что им предстоит защищаться в деле против Кристофера Эллиса, признанного художника-граффитиста, чью работу под названием Daze они без разрешения использовали в Grand Theft Auto III. Дело закончилось примирением сторон.

В сентябре в новостные выпуски вернулся Джек Томпсон. На этот раз он своего не упустил: случай, схожий с оклендским, произошел в Теннеси, где несовершеннолетние братья взяли ружья и вышли на шоссе «пострелять». В итоге была тяжело ранена одна женщина и убит водитель. Подростки признались, что на смертоносное занятие их натолкнула Grand Theft Auto III, и Томпсон тут же выставил претензии на общую сумму в 246 000 000 долларов с комментарием, цитирую, «мы засудим всех, включая этих парнишек, их родителей, магазин Wal-Mart, который продал им эту игру и Rockstar, которая ее сделала и КОТОРАЯ ЗНАЛА, к каким последствиям это приведет». Позже иск был отозван, а обвиняемые угодили в детскую колонию. История настолько пронзительная, что я даже посвятил ей авторскую колонку – см. где-то в начале журнала.

Завершился год иском в декабре 2003-го, правда, совсем по другому поводу. Шотландский консультант Марк Галлахэр потребовал полтора миллиона фунтов стерлингов от Rockstar North, утверждая, что компания незаконно похитила концепцию его игры Crime, Inc, с которой он пришел на собеседование еще в 1993-м. Руководство с негодованием отвергло претензии незадачливого халявщика, и тот остался с носом.


Знакомьтесь: Макс Пэйн.


Слева: Зеленые треугольнички в прицеле и мягкий переход цветовой гаммы в соответствии с полученным уроном (от зеленого к черному) впоследствии надолго стали стандартом в играх Rockstar Games

В АЗИИ ROCKSTAR СОТРУДНИЧАЛА С CAPCOM: ИМЕННО ЭТО ИЗДАТЕЛЬСТВО РАСПРОСТРАНЯЛО ЕЕ ИГРЫ В ЯПОНИИ.

ская Rockstar Vienna (изначально – neo Software Produktions). Венская студия стала не только единственной, расположенной на евразийском континенте, но и единственной закрытой впоследствии «дочкой» Rockstar. Я помню этих разработчиков по забавным адвенчурам Der Clou!, Rent-a-Hero и The Sting! («Ва-банк!» в наших краях), как-то даже удивителен такой переход – от квестов к портированию Max Payne (первую часть на Xbox тоже они переводили).

Несмотря на стремление грести все под себя, боссы Take-Two Interactive понимали, что весь мир им не захватить, и постоянно искали новых партнеров. Так, в Азии издательство сотрудничало с Capcom: именно эта японская компания занималась распространением продукции Rockstar Games на территории Страны восходящего солнца. Кроме того в 2003-м, когда американцы узнали, что Capcom вынуждена закрыть разработку вестерна Red Dead Revolver, они предложили свои услуги по доработке игры в обмен на издательские права за пределами Японии. Разработку поручили Rockstar San Diego, и меньше чем через год Red Dead Revolver (2004) поступила в продажу для PS2 и Xbox.

Оценки у игры были весьма неоднозначные – стандартный сюжет про Великую Месть с уровнями-пятиминутками странным образом сожительствовал с увлекательным, но в основном линейным геймплеем и несложно сочиненными злодеями в духе старых аркад (босс-паровоз!). Собственно, Capcom и задумывала игру в духе Gun.Smoke – по-моему, эта игра была у каждого второго владельца «Денди» – просто Rockstar внесла свои коррективы. Бодрости процессу придали замаскированные под дуэли QTE и известно откуда скопированный режим «замедленной съемки», называемый в данном случае Dead Eye. Особую пикантность внес чуточку мультяшный визуальный стиль и какие-то внеземные, но очень яркие типажи (никогда не забуду клоунов в ночи и свинорылого динамитчика!). При этом игра была пронизана жестокостью: за последовательный отстрел разных частей тела платили больше, чем за самый качественный хедшот, а кровь карикатурно летела во все стороны при каждом удобном случае. В общем, очередной пример торжественной встречи игровой индустрии Востока и Запада.



После каждой миссии (обратите внимание на время прохождения) по результатам статистики открывался небольшой кусочек мультиплеерного контента.



Обложка немецкой версии игры – большая редкость, поскольку на территории Германии Manhunt вне закона, хотя в первые месяцы выходил вполне легально.


Старкуэзер – не просто больной псих, он на этом еще и деньги делает.


Спагетти-вестерн не считается таковым, если в нем не происходит дуэль в поезде.



Между уровнями можно поболтаться по округе, но вообще-то тут делать нечего, кроме как скупать предметы, дающие доступ к очередному персонажу для мультиплеера или отрывку сюжета в виде странички из дневника.


Друг, ты сеттингом не ошибся?


Еще одно клише, по которому легко узнать вестерн: массовые расстрелы из пулемета.

Спагетти-вестерн вообще сложно назвать обычным сеттингом для шутера (за всю историю видеоигр их едва ли с полтора десятка насчитается), однако RDR умудрился попасть в продажу буквально через месяц после выхода унылого Dead Man's Hand и тем самым изрядно подпортил себе продажи на Xbox (а на PC игра вообще в итоге не вышла). Тем не менее, проект был единодушно признан достойным внимания – 75/100 дали критики, 85/100 – пользователи Metacritic. NPD в свою очередь сообщил о 920 тысячах проданных копий. Это была первая разработка Джоша Нидлмана в роли ведущего геймдизайнера, и, наверное, никто так не выложился в разработке, как он. В инвесторском отчете за 2003 год – то есть, еще до выхода игры – Take-Two Interactive прямо называет Red Dead Revolver новым брендом компании. А сразу после релиза Нидлмана перевели на должность продюсера непосредственно в нью-йоркский офис Rockstar Games – вполне заслуженно, считаю.

Но вернемся к другому бренду – тому, что непосредственно ассоциируется с нашими «рок-звездами» Хаузерами. В 2004-м свет увидели сразу две полноценных GTA, причем Grand Theft Auto Advance (2004) стала не только первой портативной игрой серии, но и первым платформенным эксклюзивом. Из-за естественных технических ограничений игра периодически подтормаживала, но в целом выдавала красивую картинку уровня первой части с интерфейсом из третьей. От богатого музыкального ассортимента пришлось отказаться: вместо радиостанций присутствовал набор из нескольких простеньких мелодий, которые оказались переписанными под формат консоли композициями Крэйга Коннера из первой дилогии. За все это игру здорово недолюбливают фанаты, но лично мне она очень понравилась в свое время именно тем, что это была самая настоящая GTA: гангстерский боевик с разнообразными, порой забавными заданиями, легким отношением к человеческой жизни и многослойным хэппи-эндом с финальной погоней на машине за самолетом. Удивительно, что разработчикам удалось выдержать стиль серии, ведь

Горячий кофе

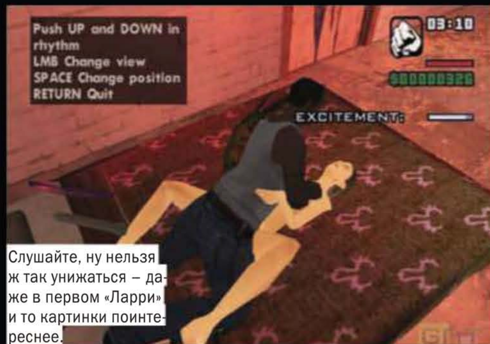
Компания Rockstar Games по праву считается одной из самых закрытых – ее сотрудники практически не дают интервью, а уж комментариев по поводу очередного слуха можно и не дожидаться. Это и немудрено, ведь ее игры расходятся миллионными тиражами, а окружные суды нередко осаждают очередные «жертвы GTA». Разработчики строго следят за контентом – вспомните, сколько всего выкинули из GTA III из-за 9/11 – и стараются не выходить за грани Первой поправки к Конституции США (это которая о свободе слова). Но однажды им это не удалось, и расплата за пропущенный удар была очень, очень жестокой.

Через два месяца после релиза GTA: San Andreas известный моддер Бартон Уотердак (автор редактора уровней для GTA III) обнаружил в ресурсах версии для PS2 анимации моделей, которые в игре определенно ему не встречались и даже встретиться не могли. Потому что эти анимации изображали самый натуральный половой акт, правда, в одетом виде. Другой моддер нашел в ресурсах уже раздетые модели, а третий сумел приспособить одно к другому. Так на свет появился мод Hot Coffee. Секунда гордости: первую неделю – PC-эксклюзивно, на приставках взлом воспроизвели позже.

Суть модификации заключается в том, что когда девушка зовет после свидания «на чашечку кофе», то теперь вовсе не нужно тоскливо смотреть на ракурс «со двора», а можно принять участие в веселье, управляя Карлом Джонсоном во время мини-игры про секс. Забава примитивная до зевоты, а угловатая обнаженка не способна вызвать ничего, кроме смеха, но подростки (основная аудитория игры) и половые отношения – смесь взрывоопасная. Hot Coffee разлетелся по всем углам Интернета с ураганной скоростью.

Первые проблемы начались уже через несколько недель. Сначала на центральной площади появился Джек Томпсон и в свойственной ему манере начал обличать Rockstar Games во всех грехах. Вслед за ним выкатилась тяжелая артиллерия – сенатор (на тот момент) Хилари Клинтон, которая обрушила свою мощь на рейтинговые агентства, упустившие из виду взрослый контент в San Andreas. Этот ком уже было не остановить.

В конце июля GTA: SA американское бюро по рейтингу развлекательного софта ESRB переквалифицировало игру на Adults Only. Хаузер, ничуть не медля, ответил на это отзывом из магазинов всех нераспроданных копий и отправкой в печать обновленного диска с вырезанным взрослым контентом, а еще через месяц выпустил патч для всех платформ (правда, он не слишком-то помог – нашлись и на него умельцы). После этого игре вернули Mature 17+, но бурю в кувшин спрятать не удалось – понеслись гражданские иски, среди авторов которых были не только частные лица, но и, например, город Лос-Анджелес. В общем и целом небрежное обращение с морально опасным контентом обошлось Take-Two Interactive в 20 миллионов долларов – примерно столько же стоила вся трехлетняя разработка GTA III. Полагаю, что кое-кто в Эдинбурге остался без премии.



Слушайте, ну нельзя ж так унижаться – даже в первом «Ларри» и то картинки поинтереснее.

Знакомьтесь: Pig Josh. Обаяшка, не правда ли?



братья-англичане ни в процесс создания, ни в сюжет игры не вмешивались. В итоге двухмерность и исключительно текстовые диалоги с мультяшными героями резко контрастировали со «старшими братьями», один из которых вышел в один день с GTA Advance.

Без лишних прелюдий представляю вам, вероятно, самый лучший проект Rockstar North – Grand Theft Auto: San Andreas (2004). Эта игра была и остается предметом культа для миллионов игроков по всему миру. Да и я, признаюсь честно, считаю ее лучшей в линейке: в отличие от всех прочих, она вообще ни разу не позволила мне заскучать или забросить прохождение на неопределенный срок. Уж не знаю, какими пряниками и кнутами орудовали братья Хаузер, но 250 разработчиков (это без учета актеров озвучания, сотрудников студии motion capture и многочисленных тестеров из сразу трех «дочек» Rockstar) смогли, как и в предыдущий раз, прыгнуть выше головы и не просто поднять планку качества «песочницы», а еще и запинать ее куда-то в район Луны. Изначальная идея игры, подозреваю, принадлежала непосредственно Дэну Хаузеру. Когда братья еще жили в Великобритании в девяностые годы, они здорово увлекались культурой хип-хопа, рэпа и прочих развлечений уличной молодежи характерного цвета кожи (по этой причине Сэм как раз и пошел работать в музыкальное издательство BMG). События тех лет в Лос-Анджелесе не прошли для Дэна бесследно: что первые, что последние эпизоды San Andreas – это яркие иллюстрации к делу Родни Кинга.

Удивительно, какой культурный пласт пришлось вскрыть Хаузеру и Уорролу (к ним еще присоединился DJ Pooh, опыту и связям которого должен завидовать каждый рэп-исполнитель). Они не решились старательно списывать все черты Лос-Анджелеса, остановившись лишь на проблеме коррупции, бандитизма и расовых отношений, но в рамках штата Сан-Андреас пришили к сюжету нехилый кусок Сан-Франциско, немножко Лас-Вегаса и чуть-чуть Средней Америки. Что-то подсказывает мне, что весь забортный контент не вошел в игру по вполне уважительной причине: сиквел должен быть круче, а значит, для него следует оставить самое вкусное. GTA V? Есть и такое мнение.

Главное достижение – это не то, что площадь Сан-Андреас примерно в пять раз больше площади Вайс Сити, а то, что эта площадь в хорошем смысле слова интерактивна. На опушке леса можно найти огнемет, в горах – заброшенную хижину с новеньким трайком, в поле – угнать трактор или даже целый комбайн, а уж про три разных по стилю города и говорить нечего. К традиционным занятиям вроде ловли преступников, пожаротушения и перевозки пассажиров прибавились сутенерство, грабежи домов, перегон тягачей с прицепом и даже управление электричкой (не самое простое дело, между прочим). Авиапарк расширился до реактивных истребителей с вертикальным взлетом и джетпака, но самое главное – управление будто бы специально для этой серии оказалось вполне удобным (сначала скилл нужно прокачать, правда). А еще некоторым моделям автомобилей можно занизить подвеску в специальных мастерских, поскольку лоурайдеры и хип-хоп – близнецы-братья 4 life, man!

2004-й стал годом открытых дверей в жанре RPG. В один ряд с Fable, World of Warcraft и Monster Hunter попыталась втиснуться и GTA: SA. Основания к тому были: главный герой Карл Джонсон качал «дыхалку» частой пробежкой и заплывами через пролив, улучшал стрелковые показатели за счет частой

Лирический герой Рэд Харлоу. По ужимкам и согласному молчанию больше похож на героя какой-нибудь jRPG.



Справа: С кровожадной Бесси я намучался не меньше, чем в предпоследней миссии Red Dead Revolver. У, коварная!



Справа: В отличие от аналогов и конкурентов, в Red Dead Revolver периодически приходится влезать в шкуру других героев, а один раз даже удастся поиграть за злодея!



Справа: Там внизу салун на деревяшки разносят, а девушки, понимаешь, в ванне развлекаются!







Слева вверху: Тактика drive-by известна еще со времен Второй Мировой, когда британские военные катались на джипах вдоль линии фронта и расстреливали немцев из станковых пулеметов. Но у негров, сами понимаете, джипы пониже и пушки пожиже.

Вверху: Занятие грабежами приносило только материальную пользу. Уж чего-чего, а недостатка в деньгах в SA никогда не испытывал.

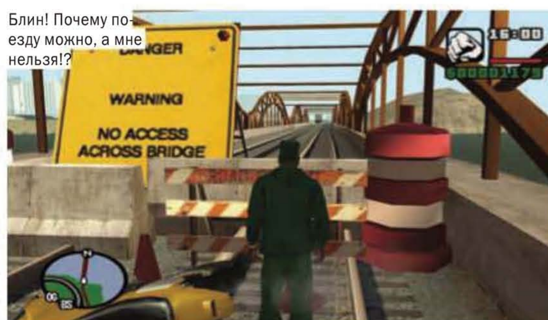
пальбы из одного и того же ствола, повышал навыки пилотирования, сдавая «город» на заброшенном аэродроме, менял прически (в основном ради фразы «You look stupid!» из уст прохожих) и толстел на глазах, поедая гамбургеры и пиццу, что иррациональным образом восстанавливало ему здоровье. Впрочем, в жанровый пантеон игру от Rockstar Games по понятным причинам не приняли, а Хаузеры и настаивать не стали. Для них прокачиваемые параметры были не формой игры, а всего лишь способом передачи присутствия в мире. Точно таким же элементом стала и война за территорию – она не казалась чужеродной, но почему-то заигрываться в нее совершенно не хотелось.

Другим, уже тысячу раз проверенным способом иммерсии стал звук. Радио из плейлиста с перебивками превратилось в музыкальный иконостас: рок-н-ролльный эфир возглавил Аксель Роуз, фанком заведует Джордж Клинтон, на пульте у рэпперов Чак Ди – в общем, тренд понятен. Поскольку афроамериканская культура в San Andreas является довлеющей (тоже вполне себе сатира), в игру вписаны сразу две радиостанции, посвященные хип-хопу: как и в реальности, одна отражает вкусы музыкально ориентированных подростков Западной Америки (Лос-Анджелес, Сан-Франциско), а другая – юных жителей Восточного побережья (Нью-Йорк, Филадельфия, Бостон). Впрочем, затрагивать печально известный конфликт, закончившийся насильственной смертью двух культовых рэпперов, Хаузер не стал. Зато пригласил некоторых участников этих событий озвучить разных персонажей с трудным детством. Кроме чернокожей бригады с Грув-стрит в игре попадается истеричная стерва Каталина (и в прямом эфире знакомится с Клаудом из GTA III), хипповатый наркодилер по прозвищу Истина, ботаник со стажем Зеро, британский фрик Маккер и музыкальный продюсер Кент Пол – мало кто из них оставляет игрока равнодушным, настолько хорошо они прописаны и реализованы. Но среди всех персонажей GTA: San Andreas мне больше всех понравился Майк Торено в исполнении легендарного Джеймса Вудса. Слегка безумный параноик и, по всей видимости, все-таки правительственный агент сыгран не просто безупречно – шикарнее шикарного! Даже Сэмуэль Джексон, озвучивший офицера полиции Тенпенни, антагониста игры, на его фоне заметно меркнет.

23 миллиона копий (в том числе и в составе сборников и переизданий) – вот в таком числовом выражении можно описать любовь геймеров всего мира к



Огромный щит рекламирует True Grime («истинная грязь»), беспомощно пародирующее название серии-конкурента True Crime.



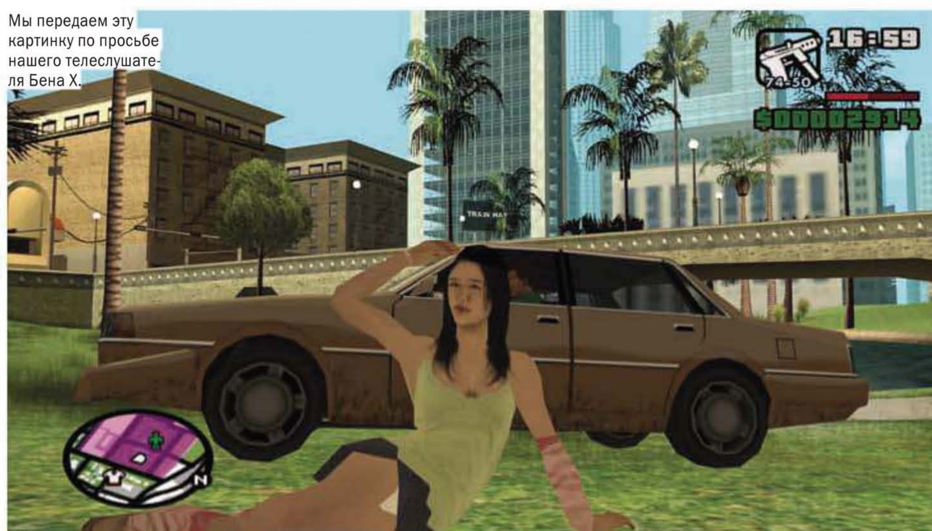
Блин! Почему поезду можно, а мне нельзя!?



Вот уж где точно не ожидал встретить пародию на Terminator 2, так это в GTA.

лучшей игре серии. Первое место в топе продаж для Sony PlayStation 2, между прочим. Популярность и открытость San Andreas для моддинга заставила самых продвинутых кодокопателей слезть с уже изученной полянки Vice City и продолжить впихивать своих любимых бэтменов, зеленых шершней, халков и прочую супернечисть в обновленный движок. База данных modDB насчитывает аж 168 пользовательских поделок (часть из которых, правда, до сих пор «в процессе разработки»).

Список провинций империи Rockstar Games за отчетный период пополнила лишь одна компания: великобританская Mobius Entertainment, тут же переименованная в Rockstar Leeds. Новичкам, уже отметившимся на портативно-игровом фронте, были вручены комплекты для разработки под PSP и лицензии на создание двух игр для этой платформы: Midnight Club 3: DUB Edition (2005) и Grand Theft Auto: Liberty City Stories (2005). Про гоночку ничего не скажу, ибо не играл. Ее основные родители – Rockstar San Diego, выпустившие версии для Xbox и PS2; карманная версия, однако, впоследствии удостоилась теплого местечка в программе переизданий PSP Greatest Hits. А вот «Историям из Либерти-Сити» повезло по-другому: эта игра вошла в Книгу рекордов Гиннеса (которой, правда, особой веры нет) как самый продаваемый тайтл для PSP. Главного героя Тони Сиприани на этот раз озвучил не Майкл Мэдсен, но все остальное было на месте: драйв погонь и перестрелок, стильные диалоги, радиостанция LIPS 106 и Дэн Хаузер как соавтор сценария. Разработчикам из Лидса здорово помогли земляки из Эдинбурга, поэтому портативная версия выглядит и чувствуется как полноценная игра серии. По большому счету это была GTA III, но уже с учетом пяти лет безостановочного трехмерного автоугона: все то же самое плюс мотоциклы, свободная камера и – впервые в этом тексте – мультиплеер! Каким образом самые популярные гангстерские боевики всю означенную пятилетку обходились без массовых онлайновых побоищ – знают только братья Хаузер. LCS преодолела этот психологический барьер, и с тех пор



Мы передаем эту картинку по просьбе нашего телеслушателя Бена Х.



нее), игра начинается с флэшбеков из серии «как пацаны к успеху шли». Возвращение в 12 июля 1979-го случается лишь в последней трети кампании, однако нормальному восприятию такого поведения сценаристов не мешают даже отдельные ретконы вроде встречи с Марсией раньше положенного.

Уличные побоища умело разбавлены сопутствующими занятиями: жизненно необходимо замазывать граффити врага тэгом «Воинов» (занятие куда более привлекательное, чем в San Andreas), свинчивать магнитолы из автомобилей, выставлять ювелирные магазинчики и гоп-стопать прохожих и членов других банд. Каждая миссия базируется на какой-нибудь значимой для сюжета мотивации, проигнорировать ее просто невозможно, а бонусные задания при-

в каждой GTA есть хоть какое-то подобие борьбы разумов.

Тем не менее, главный релиз года – и в первую очередь, главный для Сэма Хаузера – не имел никакого отношения ни к гонкам, ни к Либерти-Сити. Студия в Торонто, о которой я писал в прошлой части, вот уже три года трудилась над игрой по мотивам культового американского кинофильма The Warriors (1979). По сюжету ленты (в основе – одноименная повесть) банда отморозков, несправедливо обвиненная в убийстве лидера другой банды на всеобщей сходке отбросов общества, должна пройти через весь Нью-Йорк и прорваться в родной квартал. Ночью, разумеется: 95% действия происходит в темное время суток. Фильм совершенно не зря считается культовым на родине (да и у нас его в эпоху видеосалонов на кассетах вовсю крутили), так что лицензию Rockstar Games выбрали в полном соответствии со своей спецификой. И не просто выбрали – а поработали с ней в своем излюбленном стиле.

Beat'em up под тем же названием The Warriors (2005) – это образец того, как надо правильно игроизировать киноленту. Вместо мучительных попыток удержать игровой процесс в рамках единой сюжетной линии с известным исходом канадцы воспользовались богатой фантазией и выстроили геймплей вокруг предыстории к уже известным событиям. Несмотря на то, что заставка полностью повторяет первые минуты фильма, (настолько хорошо исполнены они на движке игры, что мне как-то сложно определить, где они выглядят натураль-

Вверху: Даже те, кто не играл в San Andreas, уже наверняка догадались, какие ощущение вгоследствии испытывал Карл Джонсон.



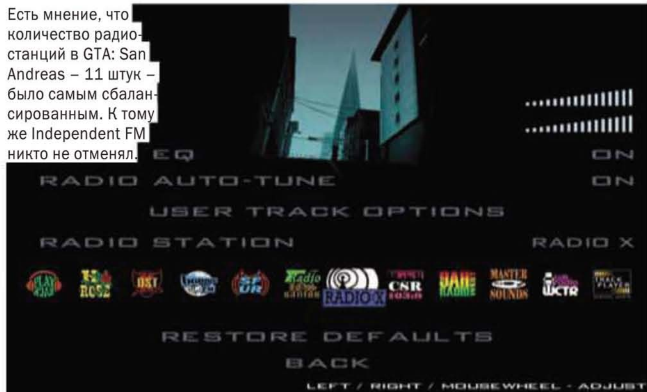
Справа: В каком еще вестерне дадут поиграть за индейца, ммм?



Справа: Жалко, что трамвайчик нельзя угнать. А то как же так – в Сан-Фиерро побывал, а на трамвае не покатался.

ЛИЦЕНЗИЮ В ROCKSTAR ВЫБРАЛИ В ПОЛНОМ СООТВЕТСТВИИ СО СВОЕЙ СПЕЦИФИКОЙ. И НЕ ПРОСТО ВЫБРАЛИ – А ПОРАБОТАЛИ С НЕЙ В СВОЕМ ИЗЛЮБЛЕННОМ СТИЛЕ.

Есть мнение, что количество радиостанций в GTA: San Andreas – 11 штук – было самым сбалансированным. К тому же Independent FM никто не отменял.



За выполнение отдельных миссий и за захват территорий выдают «респект», повышающий характеристики Карла.



вносят особый вкус в линейные по сути своей приключения. Короче, «смотри фильм – играй в игру», как писали в журнале нашего детства.

Музыка, половина которой взята из официального саундтрека фильма, а другая половина тщательно лицензирована у отдельных исполнителей, похожа на цельный организм, в котором ни одна отдельная часть не кажется лишней или недостойной общего высокого качества. Особый шик – почти всех ключевых персонажей озвучивают актеры, которые играли их в фильме за двадцать пять лет до того. По естественным причинам звучат они куда старше, чем в оригинале, но это даже придает сюжету модный кидалто-инфантилизационный окрас – словно не двадцатилетнее хулиганье, а вполне взрослые мужики играют в межквартальную войнушку, а затем пытаются избежать верной смерти и не поссориться друг с другом в процессе. Хотя местами все равно выглядит странно, особенно во флэшбеке предводителя банды, где семнадцатилетнего бунтаря озвучивает пятидесятилетний актер.

Сэма Хаузера (Дэн на этот раз оказался не при делах) так увлекла идея криминальных приключений в составе банды, что он решил не бросать ее на произвол судьбы. Однако разрабатывать сиквел The Warriors было так же бессмысленно, как писать продолжение «Анабасиса» Ксенофонта (именно эти первые в истории человечества мемуары называет своим источником вдохновения Сол Йурик, автор оригинальной повести The Warriors). Вспомнив свою молодость хулиганскую, глава Rockstar Games загрузил студию в Торонто разработкой игры о противостоянии двух британских культур 60-х – рокеров и модников, которые отличались в основном тем, что одни гоняли в коже на мотоциклах, а другие – в разноцветных тряпках на скутерах. У канадцев уже был опыт воспроизведения этого временного периода, ведь именно они в свое время собрали аддон к первой GTA: London 1969. Изначально We Are The Mods (не путать с одноименной кинодрамой про лесбиянок) планировалось выпустить на PS2 и Xbox, но с выходом нового поколения пришлось перенести разработку на новую платформу. Разрабатывают, по всей видимости, и сейчас: официальное подтверждение от Rockstar Games проскочило как раз в этом апреле. К тому же с 2005-го ни одной оригинальной игры Rockstar Toronto не выпустила, все сплошь порты и порты, причем местами халтурные – глюки в GTA IV на PC здорово подпортили мне весь кайф от игры.

В 2005-м количество студий-сателлитов вокруг империи Хаузера пополнилось двумя наименованиями. Rockstar Japan, расположенная в Токио, занималась тщательной локализацией серии GTA для PS2 на японский язык (издателем которой по-прежнему выступала Capcom), причем настолько тщательной, что игры выходили с запозданием на два-три года; впрочем, к настоящему времени разрыв заметно сократился. Rockstar London, открытая в ноябре, начала собирать опытных разработчиков в столице Великобритании. История не оставила нам ни одного анонса лондонской студии, поскольку уже в мае 2006-го произошло событие, обратное тренду: боссы Rockstar Games закрыли отделение в Вене. Австрийцы, как выяснилось, к тому времени уже два года работали над продолжением Manhunt, но успехов особых не достигли. Офис заблокировали охраной, а сотрудникам предложили перейти в лондонское отделение, куда переехала и разработка сиквела.

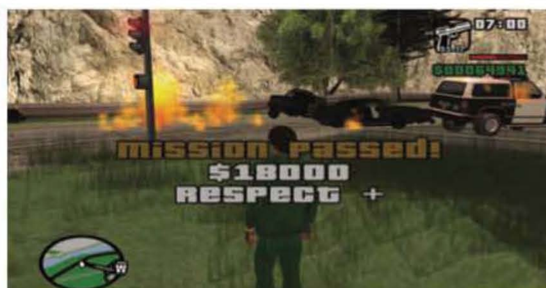
Спустя два года после выхода San Andreas многие ждали если не новой GTA, то хотя бы ее анонса. И он состоялся: в мае 2006-го весь мир узнал, что GTA IV запланирована на осень последующего года. Умерять растущий аппетит приходилось по-разному. Например, очередной портативной «историей» – Grand Theft Auto: Vice City Stories (2006). Сюжет краток и прост: за два года до прибытия Томми Версетти чернокожий лузер Вик Вэнс и его брат Лэнс решили взять под контроль весь город. С сюжетной кампанией соседствует режим «Империя», позволяющий аккуратно накрыть своей крышей одно заведение Вайс Сити за другим. Кроме этого из San Andreas перекочевала возможность плавать, а в списке «чем бы таким экзотичным заняться» появилось спасение людей на вертолете. Тут, правда, еще вопрос – кто кого спасать должен. Про управление авиасредствами в играх серии GTA я уже как-то писал, да?

Но главным блюдом для поклонников качественных «песочниц» от Rockstar Games следует однозначно назвать Bully (2006). Игра еще до выхода получила прозвище «GTA в школе», и это абсолютно справедливо, поскольку при всей подростковости сеттинга признаки жанра у нее акцентированы на правильных местах: открытый мир, поделенное на фракции общество, самая разнообразная деятельность и маниакальное внимание к деталям. На неоднократно вскопанную и удобренную почву превосходно легли все мифы и реалии детства, хотя некоторые культурные особенности американо-канадского школьного быта могли шокировать: мы себе в пятнадцать лет такого точно не позволяли.

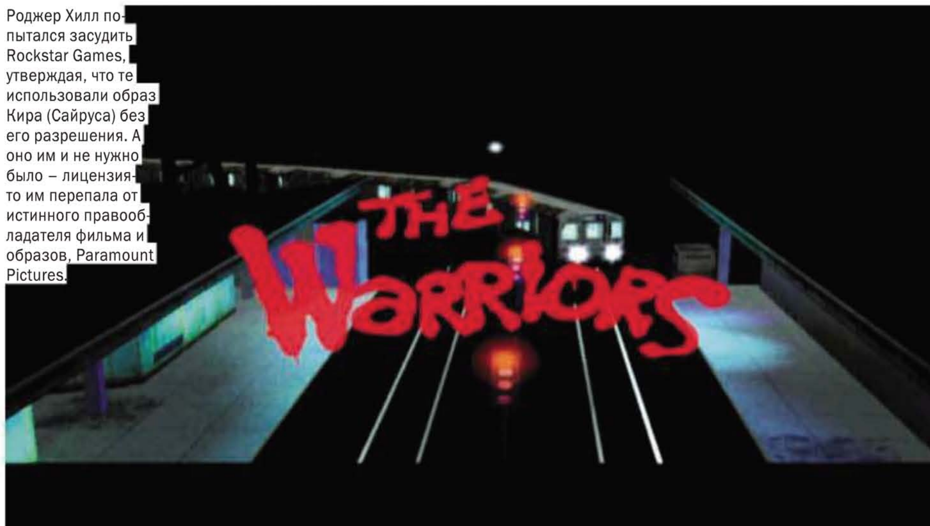
К моменту выхода игры Rockstar Vancouver была известна лишь дополнением Homeworld: Cataclysm и



Вверху: Часть заданий в GTA: Liberty City Stories повторяет миссии из GTA III, только с совершенно другой мотивацией и подводкой. Там, например, надо было собрать проституток на улице и отвезти их на полицейский бал; здесь нужно доставить их к месту забастовки портовых рабочих.



Внизу: Фирменная фишка серии: если у тебя «пять звезд» и ты в процессе миссии, то нужно лишь дотянуть до ее конца – и копы сами слезут с хвоста, даже если ты только что расстрелял десяток шерифов и взорвал три джипа.



Роджер Хилл попытался засудить Rockstar Games, утверждая, что те использовали образ Кира (Сайруса) без его разрешения. А оно им и не нужно было – лицензия-то им перепала от истинного правообладателя фильма и образов, Paramount Pictures.

тактической стратегией по диснеевскому мультфильму Treasure Planet. Судьба Bully вряд ли сложилась бы удачно, если бы не своевременный тщательный надзор из столицы Империи. Сценарием, например, практически в одиночку занимался Дэн Хаузер, и это сказалось на игре самым предсказуемым образом. Приключения пятнадцатилетнего хулигана Джимми Хопкинса вызывают в памяти заголовки из журнала «Cool»: то учитель физкультуры попросит его собрать трусики учениц с целью постирать их; то потребуется помочь «ботаникам» собрать карточки для игры в Grottos & Gremlins; то окажется, что учитель забрал у девочки дневник, в котором написано, что она любит Джимми (ну какой пацан такое стерпит?). И это не считая классических развлечений вроде запихивания школьников в мусорные баки, прицельного метания «капитошек», рисования граффити и еще десятков такого рода вещей. В качестве средств перемещения по школе и близлежащему городку используются личный скейтборд и велосипеды (их можно угонять, но это чревато). Есть даже немножко половых отношений – Джимми может целовать как девочек, так и отдельных мальчиков. Игра получилась отменной, жаль только, что на PC вышла поздно и не без багов.



Вверху: Гордость разработчиков – огромное количество оружия, в которое можно превратить предметы окружающей обстановки. Когда-то схожий принцип хотели проповедовать их земляки, создававшие Splinter Cell: Conviction, но в итоге пошли другим путем.



Бильярд можно найти в двух местах, одно из них – захолустное кафе возле тщательно охраняемой военной базы.

СЦЕНАРИЕМ BULLY ПРАКТИЧЕСКИ В ОДИНОЧКУ ЗАНИМАЛСЯ ДЭН ХАУЗЕР, И ЭТО СКАЗАЛОСЬ НА ИГРЕ САМЫМ ПРЕДСКАЗУЕМЫМ ОБРАЗОМ.

Закончить рассказ о 2006-м году в истории Rockstar Games хочется нетипичной, но знаковой игрой от студии из Сан Диего: Rockstar Games presents Table Tennis (2006). Дело не столько в том, что это самый аутентичный симулятор настольного тенниса со времен Pong, но еще и в том, что в недорогом вроде бы проекте (по $40 продавался) впервые использовался теперь уже знаменитый движок RAGE (Rockstar Advanced Game Engine). История его создания началась в конце девяностых, когда будущей Rockstar San Diego потребовалось разработать мультиплатформенный движок. Первые версии для внутреннего пользования назывались AGE (Angel Game Engine, по тогдашнему названию студии), на нем были созданы целые игровые серии – такие как Midtown Madness и Midnight Club. Впоследствии движок удалось приспособить к Red Dead Revolver, и сразу после этого релиза группу разработчиков движка, укрепив новыми кадрами, нацелили на создание нового крупномасштабного базиса, которым смогли бы пользоваться все компании.

Но это уже часть новейшей истории Rockstar Games. О том, что было и что будет с империей Сэма Хаузера – читайте заключительную часть в следующем номере. **СИ**



В некотором смысле The Warriors – типичная «песочница», просто очень сильно ориентирована по сюжету. Но побочного контента наберется чуть ли не вполовину от количества миссий в кампании.



В Liberty City Stories спрятанным пакетом служила вот такая рокерская распальцовка.



Джетпак – удобное средство передвижения во все стороны (к тому же с ним можно стрелять из пистолета!), но очень уж неторопливое по сравнению с истребителем.



Иллюстрация: De-monVarela

О ЦЕННОСТИ (И РАЗЛИЧИЯХ) ПЛЕЙ-ТЕСТОВ И ФОКУС-ТЕСТОВ



Текст: Артём Шорохов

Вместо предисловия

Дэвид Скотт Джаффе – большой поклонник видеоигр. Вдобавок, сегодня он, пожалуй, один из немногих геймдизайнеров, кто обильно и с удовольствием делится своими мыслями об индустрии, общаясь напрямую с поклонниками посредством блогов, YouTube, Twitter и прочего. Из-за этой открытости, готовности всё сказать прямо и без приличествующего виляния, с его именем даже связаны несколько небольших скандалов. Но мы, геймеры, ценим Дэвида не как «борца с системой» (тем более что и не борется он с ней вовсе – просто не принимает её правила всерьёз), но как инсайдера, «своего человека» в стане разработки видеоигр. Человека, которого можно спросить, и действительно получить честный ответ. Статья Дэвида на этих страницах «СИ» как раз такой пример. А началось всё, когда… Впрочем, пусть он расскажет сам.

Вот такую обнаружил в комментах к другому посту запись о фокус-тестах от читателя моего блога Дэниела. И подумал, что для ответа стоит отвести отдельную статью. Но сначала познакомьтесь с самим письмом.

ЧТО ПИШЕТ ДЭНИЕЛ:

Дэвид, я знаю, вы уже имели дело с фокус-тестами, я читал вас, когда вы писали в блог во время фокус-теста одной из ваших игр. И я не понимаю, почему это происходит с индустрией. Почему игры так разжижаются? Может, потому что CoD4 продалась миллионными тиражами, и теперь издатели хотят урвать свой кусок пирога, думая, что и их игры должны быть сделаны по тому же подобию – всё жиже и жиже?
Я никак не пойму необходимости намеренно отуплять игры, делать их «более доступными». Вызов, который предлагает игра, сложности, которые подбрасывает – вот оно, удовольствие, то, чем она развлекает! Думается, если бы я просто хотел убить время, я бы поиграл в «Косынку», но она ж теперь больно сложная – с тех пор как есть CoD4. :)

ЧТО ПО ЭТОМУ ПОВОДУ ДУМАЮ Я:

Перво-наперво, плей-тесты (play tests) и фокус-тесты (focus tests) это вещи разные. Плей-тест – это когда кладёшь свою игру перед теми, кто никогда не видел её прежде, чтобы команда могла разобраться, что там да как с геймплеем и разработкой. Плей-тест поможет обнаружить, например, вот такие штуки: где игра оказывается непонятной, слишком сложной или слишком лёгкой. Это позволяет понять, что предполагаемое решение конкретного пазла неясное и бестолковое, или что сложность кампании развивается в правильном темпе. Вот лишь немногие из вопросов относительно нового Twisted Metal, для получения ответов на которые мы использовали плей-тесты:

- Действительно ли расположение шотгана (оружие, которое можно поднять и использовать. – *Прим. Ред.*) рядом со входом в кинотеатр мотивирует игроков свернуть с дороги и подъехать поближе и действительно ли это повышает вероятность того, что они рассмотрят входные двери и догадаются их протаранить, обнаружив за ними потайную комнату, которую никто раньше обычно не находил?
- Какую схему управления автомобилем стоит сделать основной по умолчанию – классическую и всем знакомую по TM1 и TM Black, но уже давно устаревшую, или всё-таки современную, где за подгазовку отвечают курки? Решение непростое, ведь хоть современная схема привычнее и понятнее сегодня, она всё-таки меньше подходит жанру car combat, нежели классика.
- Справляется ли со своей задачей (помогать новичкам освоиться с правилами игрового режима Nuke) система голосовых пояснений, до-









Текст: Дэвид Скотт Джаффе

полняющая HUD-подсказки, выводимые на экран? Ведь именно для этого мы и ввели её по результатам предыдущего плей-теста.

Вдобавок: новые плей-тесты нередко вскрывают новые (и частенько попросту неотложные) проблемы с игрой, о существовании которых ни ты, ни команда даже и не подозревали. (Во-первых, потому что абсолютно всё предусмотреть попросту невозможно, а во-вторых, потому что ты уже прожил с этой игрой душа в душу полтора года, знаешь её как облупленную, вы привыкли друг к другу и ты в курсе, на что и как следует реагировать… Никаких вопросов к геймплею просто не возникает. Но человек со стороны, впервые пробуя вашу игру – и ему не платят жалование за то, чтобы он проводил с ней 18 месяцев кряду, – вряд ли станет вот так адаптироваться.) Ниже – лишь несколько примеров подобных проблем рабочей версии Twisted Metal, о которых даже и речи никогда не заходило, пока мы не получили поистине бесценные сведения плей-тестов:

- Многие игроки не догадывались о том, как переключиться на альтернативное Special-оружие той или иной машины. Мы-то считали, что большая буква «S» с иконкой кнопки-треугольника поверх неё вполне очевидна: нужно нажать на «треугольник», когда накоплен обычный Special, чтобы переключиться на альтернативный. Ан нет!
- Все наши старания углубить и разнообразить геймплейные механики (такого рода: управляемая бомба вообще-то «двухуровневая», но сперва нужно дать ей зарядиться, чтобы взрыв нанёс тройной урон второго уровня; а если выстрелить из шотгана врагу в лобовое стекло с достаточно близкого расстояния, игра засчитает это как «выстрел в упор», очень мощную в плане нанесённого урона атаку) мы не слишком искусно донесли до игроков, они поначалу и понятия не имели, что в геймплее и впрямь содержится столько всего интересного.

Внизу: По центру в нижней части экрана – та самая иконка альтернативного Special-оружия.



Исходя из всего этого, должен сказать, я прямо-таки фанат тестов. Без них я бы коммерчески успешную игру просто не сделал.

Это что касается плей-тестов.

А вот фокус-тесты – это уже, как правило, инструмент маркетингового отдела, используемый для изучения вопросов более высокого уровня. Вроде таких: «Есть ли для самой идеи игры место на рынке?», «Востребована ли она?», «Насколько коммерчески перспективна?» Достаточно ли главный герой уникален, чтобы как следует запомниться? А вдруг он необычен настолько, что окажется *не сопереживательным*? (*Дэвид использует профессиональный неологизм «relatable». – Прим. Ред.*) Как задуманная игра сочетается с другими, похожими на неё, играми в жанре (лучше/хуже/такая же) и, если покупатель готов удовлетвориться в будущем году лишь одной из них, что заставит его выбрать именно эту?

Фокус-тест может проводиться на каждой стадии жизненного цикла игры, и самые разные, очень ценные данные могут быть добыты по его результатам. Например, несколько лет назад, когда Twisted Metal находился ещё только в стадии дизайн-документов, маркетологи провели фокус-тест на тему «Насколько ещё востребован бренд и насколько ещё востребован сам жанр car combat?» Результаты теста показали, что жанр car combat для геймеров мёртв, если только речь не о бренде Twisted Metal. С формулировкой «Twisted Metal car combat» тесты однозначны: жанр всё ещё очень интересен поклонникам экшн-игр. Те тесты недвусмысленно продемонстрировали, что многие геймеры очень, очень, очень радеют за возвращение бренда Twisted Metal в мир актуальных игр. В общем, нет нужды говорить, сколь чертовски полезен был тот фокус-тест для всех нас в Eat Sleep Play! Он же, кстати, установил, что большинство геймеров не только любят мультиплеер Twisted Metal, но и высоко ценят персонажей, сюжетные истории и весь мир игры в целом. Тот же фокус-тест мы использовали, чтобы понять, предпочтут ли геймеры сугубо мультиплеерный Twisted Metal на блюрее за $39.99 (как, например, Warhawk или Socom: Confrontations) или же им больше по душе «полноценный» Twisted Metal за $59.99, в котором были бы и мультиплеер, и режим одиночного прохождения.

> РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТА ПОКАЗАЛИ, ЧТО ЖАНР CAR COMBAT ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ МЁРТВ, ЕСЛИ ТОЛЬКО РЕЧЬ НЕ О БРЕНДЕ TWISTED METAL.

Когда ж это было-то, в 2008-м? Или в начале 2009-го… В общем, несколько месяцев назад (кажется, в январе 2011-го) мы провели ещё один маркетинговый фокус-тест, на котором ещё и дали собственноручно сыграть (билд чуть более свежий, чем был на E3), и результаты маркетинга Sony помогли нам







установить вот какие штуки: что игроков впечатлило больше всего, какие уровни им больше всего понравились, а также какие режимы и какое оружие они выбирали наиболее часто. Это нужно как раз для маркетинга, чтобы знать, о чём говорить и что показывать в первую очередь, когда начнётся реклама на ТВ, в прессе и Интернете. Да и для пиара в целом это важные сведения.

Даже ещё разок: это очень важные и очень ценные сведения для игры.

Многие люди рефлекторно реагируют на слова «плей-тест» и «фокус-тест», автоматически приравнивая их к вселенскому злу, и уверены, что они убивают эмоциональность, индивидуальность, само искусство, наконец – неважно, в играх, кино или музыке. Но, по меньшей мере, часть этих рефлекторных реакций происходит оттого, что геймер не понимает разницы между, собственно, плей-тестами и фокус-тестами. Мне думается, что если бы геймеры поняли, что плей-тестирование, в сущности своей, это способ добывать информацию, необходимую для того, чтобы делать игру именно такой, какой она задумана, какой хочет видеть её команда, если бы они это поняли, мало кто продолжал бы противиться этому. (Исключение – для авторских арт-игр, которые изначально задуманы как воплощение идей одного конкретного человека и играбельность которых идёт вторым номером вслед за месседжем, идеей произведения.)

И мне кажется, я знаю, откуда ещё идут все эти реакции в духе «плей/фокус-тесты зло». Вероятно, они тянутся ещё с тех пор, когда результаты таких тестов использовались, чтобы подорвать изначальные цели и идеи игры (или фильма, или телешоу), чтобы сделать их «доступнее для большинства». Бывало ли такое? Наверняка бывало… чёрт, да я знаю, что бывало! Но это не всегда плохо. Чёрт, да в большинстве случаев это не плохо. Но, как есть расхожий миф о том, что все на свете корпорации плохие и злые, сложился и такой, что гласит: маркетинг это зло, а все маркетологи – тупое, ни черта не смыслящее в искусстве стадо. Это не так и даже не близко, судя по моему опыту. Чёрт, маркетолог нового Twisted Metal даже больше геймер, чем я сам!

Штука вот в чём. Подавляющее большинство людей потребляет продукцию развлекательной индустрии, чтобы отвлечься от повседневной жизни. Им хочется отвлечься, замутить что-нибудь с друзьями в пятницу вечером… или ещё что-то, чтоб убить время. Будь это популярный шутер или тупой ситком, или шумный летний блокбастер со взрывами – это просто одна из возможностей. Могут эти вещи быть заодно ещё и глубокими, что-то значащими, иметь мясо на костях? Ох, дьявол, да, и когда они всё это могут, они приносят ещё больше денег. God of War старался быть таким; смешной дурашливый ситком, если он по-настоящему трогает, тоже такой; а мощный блокбастер, вроде «Тёмного рыцаря», тем более.

Но ведь когда тратишь много денег, неизбежно ударяешься в мейнстрим (будь то цена производства или цена маркетинга), в этом и смысл ловить широким бреднем. А фокус- и плей-тесты и создателю и маркетологу помогают уловить, откуда ветер дует, прежде чем они потратят деньги и пока они ещё не потратили хренову гору денег. Чем меньше тратишь, тем меньше людей, на которых нужно оглядываться.

Я люблю произведения в духе «искусство ради искусства», люблю произведения сугубо коммерческие, но особенно я люблю произведения, где это смешано воедино. И во всех медиа для них всегда есть место и есть в них нужда. Думаю, в играх особенно – наша индустрия хорошо работает на создание игр по всему спектру – от чистого искусства до чистого бизнеса.

Думаю ли я, что это суперклёво, когда горы денег тратятся на первостатейные арт-произведения? Ещё как! Это суперклёво, когда такое случается! Но это редкость, и должно оставаться редкостью.

А ведь игры становятся супердорогими в разработке, и неприятие этого – того, что игровые компании используют плей- и фокус-тесты, чтобы расставить сети пошире и увеличить шансы на поимку хита, указывает на недостаток понимания (или осведомлённости) того факта, что игры – это ещё и бизнес, как и искусство, как и развлечение. Что касается игр вроде Call of Duty (которую Дэниел как раз и привёл в качестве примера): кампания CoD ведь имеет настройки сложности, и всегда можно установить какой-нибудь super hard, если хочется (по крайней мере, я думаю, что это возможно… Сам-то я играл на medium). А если речь идёт о мультиплеере, CoD предлагает немерено настроек для нерейтинговых матчей, и ничто не мешает устроить себе суперхардкор. И, ёлки-палки, если хочется ещё больше хардкора, чем можно добиться таким образом, имеет смысл взять другую игру – вроде Operation Flashpoint, например; она подойдёт гораздо лучше. Она, может, не так красива и не так тщательно вылизана («красиво и вылизано» = куча бабла), но её геймплей – вот что затягивает наверняка, несмотря на одёжку. А главное – такие игры как раз и сделаны специально для тех, кто ищет, где бы похардкорнее. **СИ**

Вверху: В своём блоге Дэвид не раз делился всевозможной «закулисой» процесса создания видеоигр. Например – фотографиями со съёмочной площадки Twisted Metal.





Внизу: Фокус-тесты постановили: полюбившимся героям в Twisted Metal быть!

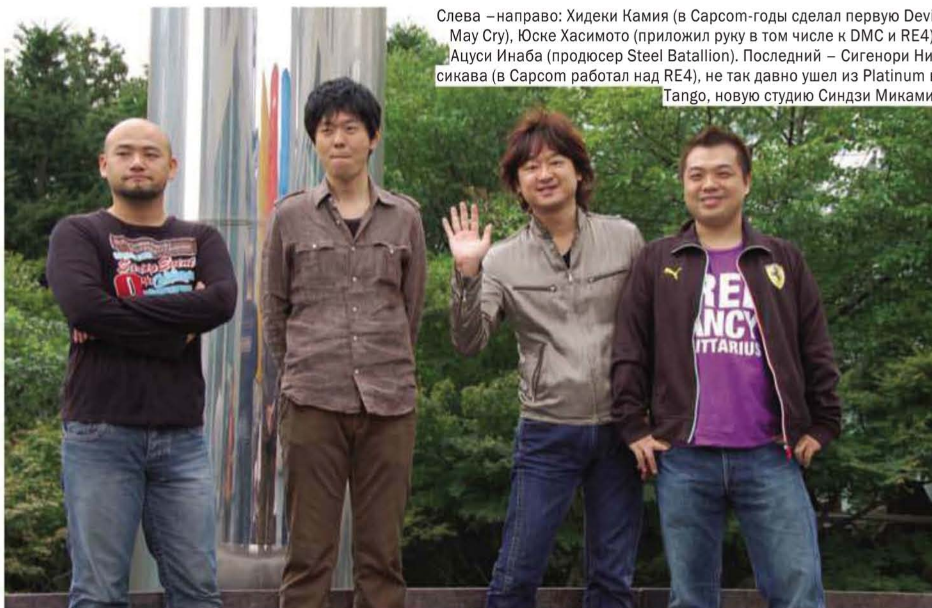



Закидай
враГов
БомБами,
Томагавками
или Холодильниками!





Играй
бесплатно
на
bb.mail.ru


Слева –направо: Хидеки Камия (в Capcom-годы сделал первую Devil May Cry), Юске Хасимото (приложил руку в том числе к DMC и RE4), Ацуси Инаба (продюсер Steel Batallion). Последний – Сигенори Нисикава (в Capcom работал над RE4), не так давно ушел из Platinum в Tango, новую студию Синдзи Миками.

PLATINUM GAMES: ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

Без них не было бы Resident Evil и Devil May Cry, Viewtiful Joe, Bayonetta и многих других так любимых геймерами игр. Как талантливые геймдизайнеры из Capcom искали свой путь в индустрии и что у них получилось – обо всем этом мы еще раз поговорим сегодня.

Прощание с Clover


Наталья Одинцова

Год 2006. 20 апреля в японских магазинах появилась Okami для PS2 – адвенчура с божественной волчицей Аматэрасу в главной роли и волшебной кистью как способом изменять мир по своему желанию. 19 сентября в Штатах поступила в продажу локализованная версия. А пятью днями ранее, 14 сентября, на родине вышла God Hand – зубодробительно сложный beat'em up. За океан он перебрался чуть меньше, чем за месяц – 10 октября. Обе новинки – дело рук Clover, формально независимой студии, которая по сути принадлежала издательству Capcom. И уже 12 октября стало известно, что симбиоз этот дольше не продлится.

Внизу: Мы бережно храним в редакции номер «СИ», подписанный Ацуси Инабой и Синдзи Миками.



«Команда справилась с поставленной задачей – создать уникальный и богатый идеями видеоигровой софт», – сообщила пресс-служба издательства, тут же преподнося неприятную новость. Дескать, бизнес-стратегия требует оптимизировать производство, и Clover по такому случаю решено закрыть. Оставшимся без работы сотрудникам предложили места во внутренних подразделениях. Права на весь накопленный багаж брендов остались у Capcom. История студии закончилась реструктуризацией так же, как и началась: незадолго до официального объявления о создании Clover, Capcom объявила, что расстается с несколькими командами и в том числе с Studio Production 6, ответственной за неудачный PC-порт слэшера Chaos Legion. Опять же, чтобы более выгодно перераспределить ресурсы.

«На разработку игры уходит немало времени. Поэтому, когда она наконец выходит, по ней можно судить, какой компания была пару лет назад. А вот о текущей ситуации ничего сказать нельзя», – заметил как-то Ацуси Инаба, глава Clover и по совместительству продюсер второй Viewtiful Joe, а также Okami и God Hand (а до этого – Steel Battalion для первой Xbox и нескольких выпусков квеста об адвокате Фениксе Райте). Действительно, все то, что Clover выпустила незадолго до закрытия, подтверждает: едва обособившись от остальных внутренних студий Capcom, ее основатели с энтузиазмом взялись за создание оригинальных игр. Ведь об этом они мечтали уже давно. «После работы с командой Devil May Cry я стал продюсером в Capcom и подумал – раз проекты, которыми я занимаюсь, настолько необычные и творческие, то, возможно, стоит как-то разграничить их и основную линейку компании, – рассказывал Инаба в интервью. – Тогда-то, еще в 2002-м, у Синдзи Миками (*отец Resident Evil, исполнительный продюсер первой Viewtiful Joe и директор God Hand. – Прим. ред.*) и меня появилась идея – основать какую-нибудь марку специально для таких случаев. Потом эта задумка переросла в Clover». Позднее, общаясь с «СИ», Синдзи Миками даже шутил: мол, в случае с God Hand ему предоставили такую свободу действий, что лучше бы, наоборот, немного сдерживали буйную фантазию.

Впрочем, по сути решение совета директоров Capcom стало финальным аккордом. Студия перестала существовать еще раньше. К моменту роспуска ее штат сильно усох – из 64 человек осталось только 15. Все ключевые фигуры – те геймдизайнеры, которые вели за собой остальных, – уволились задолго до публичного анонса. Синдзи Миками перестал числиться в компании с ноября 2005-го и работал по контракту. Хидеки Камия, создатель Okami, первой Viewtiful Joe (и, конечно же, первой Devil May Cry) распрощался с Capcom в июле 2006-го, что, впрочем, не помешало ему давать интервью в рамках PR-кампании Okami на Западе в августе, ни словом не обмолвившись о текущем состоянии дел в Clover. Ацуси Инаба ушел месяцем раньше, в июне 2006-го. И он тоже не спешил поведать миру о Seeds – студии, которую основал в августе 2006-го.

Считается, что главной причиной закрытия Clover стали низкие продажи тех самых экспериментальных разработок, которыми так хотели заниматься ее сотрудники. Действительно, тот же Ацуси Инаба одобрительно высказывался только о результатах Viewtiful Joe для GC. Мол, 275 тыс. копий, разошедшихся по всему миру, – это вполне себе подвиг для игры с настолько скромным бюджетом. С другой стороны, остальное наследие студии, если не считать Okami и God Hand, – как раз не оригинальные начинания, а сиквелы. Viewtiful Joe 2, например, хоть и была качественной, но слишком уж напоминала первую часть. Портативные выпуски тоже не сумели разжечь интерес к циклу: Viewtiful Joe: Double Trouble встретили прохладно, а уж Viewtiful Joe: Red Hot Rumble досталось от критиков по полной программе. При этом все они создавались без участия Хидеки Камии – его от сериала сразу же отстранили. Очень похоже на историю с Devil May Cry 2 – тогда руководство разработкой сознательно поручили другим людям. Дескать, нет в Capcom незаменимых, все могут сделать хороший продукт. И сразу же напрашивается мысль: возможно, независимость студии и впрямь была очень условной, а на сиквелах настоял издатель.

Инабу как-то спросили, не расстраивает ли его и коллег, что пришлось расстаться с правами на все бренды Clover. «Нет. Мы не ощущаем это как потерю. Конечно, мы любим те игры, но сейчас трудимся сами по себе, сосредоточились на своих проектах. У нас нет времени сидеть и страдать. Но если подвернется возможность, мы, конечно, с радостью вернемся к тем разработкам». Хидеки Камия более категоричен: ему не хочется продолжать те сериалы, к которым приложили руку другие. Сделал кто-то еще Okamiden – значит, все, про Okami можно забыть. Единственный цикл, к которому Камия по-прежнему благоволит, – как ни странно, Viewtiful Joe.

Расставание с Capcom прошло без публичных скандалов: напротив, Инаба и Миками не раз говорили, что именно в Capcom их научили создавать игры без оглядки на какой-то специфический рынок. Правда, Инаба в интервью неоднократно отмечал: «Capcom, с которой я вырос, очень отличается от Capcom, из которой я ушел. Не могу сказать, в лучшую сторону эти изменения или нет. В Capcom заняты своим делом, но мне оно больше не интересно. Лично я считаю, что укрупнение издательств не слишком благоприятно для будущего игровой индустрии. В Японии сейчас повсюду видишь: издатели объединяются, и остаются только гигантские компании. Чтобы выплатить зарплату сотрудникам, они вынуждены заниматься проектами, которые будут гарантированно успешны и оправдают прогнозы. Но в результате это в определенной степени душит свободу творчества. Не поймите меня неправильно – оригинальные игры все еще реально делать, но смелости, необходимой для создания действительно необычных и при этом увлекательных новинок, становится все меньше».

Ведущие геймдизайнеры бывшей Clover обязаны издательству и еще кое-чем. Йосики Окамото, президент студии Game Republic (Folklore, Knight's Contract), также в прошлом сотрудник Capcom, вспоминает: «Мы хотели, чтобы у всех сотрудников был свой стиль. Миками – в темных очках и застегнутых на все пуговицы рубашках или в блестящих куртках. У Тацуи Минами длинные волосы, которые он красит в темно-коричневый. У него в итоге такой вид «плохого парня». А Хидеки Камия бреется налысо и носит на голове солнечные очки. Вы никогда не видите их с другой прической – все всегда одинаково. Это, разумеется, не случайно, а чтобы вы сразу узнавали, кто есть кто. Не только геймдизайнеры поддерживают таким образом свой имидж, но и целые компании. В Square Enix, например, все ездят на BMW, в Capcom носят дорогие часы, а в Koei все топ-менеджеры очень высокие». Синдзи Миками, впрочем, не согласен и говорит, что одеваться не абы как его приучили коллеги. А то, дескать, перед журналистами стыдно. Но, например, он зачастую щеголяет в бейсболках. Инаба регулярно отращивает и сбривает бороду, зато прическу почти не меняет. Ну а Камия – вообще образец постоянства.



Вверху: Фото с тура «СИ» в Platinum Games: Ацуси Инаба тиранит директора Madworld, Сигенори Нисикаву.

Хидеки Камия: Я не делаю ничего такого, чтобы мои игры сразу же опознавались как «игры от Камии». Но я вникаю во все, что имеет отношение к разработке. Например, я никогда не оставляю саундтрек на откуп композиторам. Не говорю что-нибудь в духе – ну, сочините какую-нибудь мелодию для этого уровня. Я приношу CD и говорю – мне хочется, чтобы вот такого рода музыка звучала в этой сцене. И поскольку я за всем слежу, то и повлиять могу на все».

В поисках свободы

К февралю 2007-го Seeds еще не заявила о себе во всеуслышанье, но по количеству сотрудников почти догнала Clover времен расцвета – как свидетельствовал ныне не существующий официальный сайт, в ней уже состоял 51 человек. Помимо Ацуси Инабы и Хидеки Камии, в команду вошли и менее известные широкой публике разработчики: Нао Уэда (программист, приложивший руку к DMC, RE4 и Okami), Мари Симадзаки (художница Okami и Viewtiful Joe) и Масами Уэда (композитор, работал над звуковым сопровождением к Resident Evil 1-3, DMC, Okami и номерными Viewtiful Joe).

Ситуация с Синдзи Миками сложилась более интересная: хотя на сайте Seeds его упоминали в составе студии, на деле он по-прежнему предпочитал работу по контракту. «Когда я ушел из Clover, то где-то полтора года у меня не было собственной команды, пока я не создал собственную студию, – поделился Миками в интервью. – А я очень хотел заняться какой-нибудь игрой. И тут подвернулся проект с EA. Но в итоге он затянулся, да так, что чуть было не помешал моим другим проектам». Собственная студия, о которой здесь идет речь, – Straight Story, основанная в 2006-м, нечто вроде офиса для одного, чтобы Миками было удобней работать с несколькими компаниями одновременно. Подобное для Японии не редкость – Масахиро Сакурай, создатель Кирби и директор Super Smash Bros.Brawl, точно так же организовал Sora, в которой, как он поведал слушателям на GDC 2008, числились только он да секретарь. А проект с EA – разумеется, недавно вышедшая Shadows of the Damned (*обзор на нее вы могли прочесть в июльской «СИ»*).



«Вообще у нас команды толком не было, – вспоминал потом Камия. – Начали буквально с чистого листа. Но все же, если у вас есть текстовый процессор, вы можете написать план проекта, и поэтому мы стали нарабатывать материал. Записывали идеи для игр и вывешивали их на внутреннем сайте компании. Я тогда загорелся мыслью сделать что-нибудь простое и понятное для казуальных геймеров, и все мои концепт-планы были такого рода. Но отклика ни один из них не вызвал»

Ацуси Инаба вторит ему: «Самое сложное оказалось – найти персонал, потому что когда мы принадлежали Capcom, то как только требовались новые сотрудники, мы их сразу же легко получали. А сейчас же нельзя создать топовую игру силами десяти или двадцати человек, нужны сотни. Их приходится буквально набирать по одному. Из-за этого возрастает доля ответственности каждого сотрудника – по сравнению с тем, что было прежде».

Но ни одной игры Seeds так и не выпустила. «И не должна была выпустить, – замечает Инаба. – Это было нечто вроде временного бренда, мы бы в любом случае сменили вывеску». В октябре 2007-го она объединилась с компанией ODD, которую возглавлял Тацуя Минами. Минами в свое время участвовал в адаптации многих аркадных хитов Capcom для домашних консолей и спродюсировал целый ряд игр – от Ghouls 'n' Goblins для NES до экспериментальной RPG Breath of Fire: Dragon Quarter (PS2) и Devil May Cry 3 (PS2). По стечению обстоятельств, Capcom он также покинул в 2006-м.

Получившуюся в результате слияния студию окрестили Platinum Games. Сейчас это вряд ли покажется кому-то возмутительным, но в 2007-м на интернет-форумах то и дело раздавалось: «Как можно! Променять такое оригинальное название Seeds на какое-то банальное Platinum! И вообще оно ассоциируется с конторами, которые дешевые поделки клепают!» Недовольных урезонивали собратья по коммьюнити: мол, чего неистовствовать попусту. Вот выйдет от Platinum игра с названием «Самый Крутой Экшн На Свете» – тогда и можно выкапывать томагавки.

В Platinum же были настроены вполне серьезно. Минами, вставший у руля новообразованной компании, озвучил ее девиз: «Дарить улыбки и удивлять весь мир». «В мире очень много студий заняты созданием игр, – пояснял в интервью Ацуси Инаба, который впоследствии едва ли не чаще, чем Минами, рассказывал прессе о стратегии и целях Platinum. – Высококлассными считаются очень немногие, и мы хотим попасть в их число. И к тому же, чтобы нас отметили не за выдающуюся графику или впечатляющий арт-дизайн, а за увлекательный геймплей. Сейчас очень много красивых игр, а вот отыскивать действительно затягивающие становится сложно. Поэтому я хочу, чтобы нас ценили именно за геймплей».

Также Инаба отмечал, что студия не будет делать ставку на единственный проект. «Если мы так поступим и на разработку уйдут годы, люди, естественно, начнут волноваться, гадать, что же с нами случилось. Да и для компании это не очень хорошо. Но и разбивать команду на маленькие группы, заниматься чем-то низкобюджетным мне тоже не нравится. Оптимальный вариант, на мой взгляд, – вести два или три проекта одновременно».

В мае 2008-го его слова подтвердились. Platinum объявила, что заключила договор с Sega на публикацию четырех игр, три из которых анонсировала сразу же. Первая – Madworld для Wii, черно-белый beat'em up с изобилием карикатурно жестоких расправ. Вторая – Bayonetta для PS3 и Xbox 360, экшн про сражения ведьмы с ангелами. И третья – космоопера Infinite Space для DS (совместное начинание со студией Nudemaker).



Вверху: Штаб-квартира Platinum Games располагается в одной из осакских достопримечательностей – небоскребе Umeda Sky Buiding (с его смотровой площадки открывается отличный вид на город). На фото – уменьшенная копия здания, которой посетители могут полюбоваться в холле.

Почему именно Sega?

Сперва могло показаться, что Platinum поменяла шило на мыло: по соглашению все права на четыре грядущих игры получала Sega. Тацуя Минами поспешил разъяснить ситуацию: «Мы вели переговоры с несколькими компаниями, но в итоге остановились на Sega, потому что здесь нам были готовы обеспечить наибольшую свободу. Посмотрите на состояние дел в индустрии: сейчас выходит очень много сиквелов и многие издатели именно их хотят. Если бы мы хотели заниматься сиквелами, то не покинули бы прежнее место работы. Мы просто хотели заниматься оригинальными играми, и Sega оказалась идеальным выбором для этой цели. Наша задача номер один – делать качественный софт. У нас не болит голова о том, как его распространять, как рекламировать – всем этим занимается Sega».

Ацуси Инаба тут же подчеркнул, что об оригинальности его коллеги думают не в ущерб всему остальному. «Наши игры будут понятными, у них крепкая база. В первую очередь мы хотим удивить, воплотить в жизнь инновационную идею, аналогов которой еще не встречалось. И вдобавок создать нечто такое, что подойдет для геймеров во всем мире, будет принято с одобрением и обсуждаться еще очень долгое время». Также он отметил, что ничего несправедливого в желании издателя получить права на бренды не видит: «Они были достаточно щедры, чтобы предоставить нам максимальную свободу творчества – и в обмен получили права. Конечно, в идеале мы бы хотели стать студией, которая владеет созданными ею брендами, но нынешнее соглашение – вполне честное».

В Sega подтвердили, что Platinum никто не будет ни к чему принуждать. «Мы хотим помочь с продвижением их продукции на Западе, но роль Sega видим так: мы советуем им, что сработает, а что нет, и что для ESRB (*организации, ответственной за выдачу рейтингов. – Прим. ред.*) покажется слишком кровавым в случае со, скажем, Madworld, – заявил Саймон Джеффри, который в те годы возглавлял американское отделение Sega. – Но они – одни из лучших в том, что касается геймдизайна. Мы не хотим заставлять их делать что-то, во что они не верят. Что-то неподходящее для тех игр, которые они создают. Что-то, что устроит западный рынок, но не устроит японцев. Мы считаем, они достаточно умны и уже зарекомендовали себя, создав немало высококлассных произведений».

Хироюки Миядзаки, один из топ-менеджеров японской Sega, уточнил: «Полагаю, ключевым стало слово «международный». Если не считать Nintendo, из всех японских издательств у Sega самые высокие показатели по продажам софта за рубежом. Очевидно, что в Platinum заинтересованы в западном рынке, и для таких целей Sega, на наш взгляд, лучший партнер. Думаю, лучше всего студии удаются экшны. В этом жанре им нет равных».

Тацуя Минами: «Создавая наш логотип, мы вдохновлялись тем, как обозначается платина в таблице химических элементов. Звезда рядом с заглавной P символизирует Полярную звезду, самую яркую в созвездии Малой Медведицы. Таким образом мы выражаем наши идеалы высокого качества и непреходящих ценностей».



Madworld

Черно-белая Madworld напоминает оживший комикс. Здесь насилие в одночасье стало нормой, когда неизвестные террористы изолировали от всего остального мира целый город, Варриган-сити, заразили жителей смертельным вирусом и пообещали раздать противоядие всем, кто сумеет выжить, убивая других. Бойня транслируется по телевидению и обставлена как шоу: с непременным голосованием за претендентов в онлайне. Толпа невидимых зрителей жаждет крови, поэтому главному герою Джеку мало просто прибить очередного карикатурно ужасного отщепенца. Очки за доблесть начинают капать, когда он творчески подходит к делу: швыряет врагов на утыканный шипами автобус или окольцовывает автомобильной шиной, прежде чем огреть дорожным знаком.

Происходящее выглядит гротескно и вместе с тем настолько нарочито, что всерьез упрекать Джека в какой-то нечеловеческой жестокости – все равно что осуждать Грейсона Ханта из Bulletstorm за активное использование кактусов в деле борьбы с отморозками. Да и сценарист Ясуми Мацуно (создатель Vagrant Story и главный вдохновитель Final Fantasy XII) приложил все силы, чтобы показать, насколько Джеку противны те, кто упивается насилием и пытается перекроить нормальный мир в безумную реальность Варриган-сити.

Первые же демонстрации игры показали, что комиксы – комиксами, а кидать рычащих и охочих до геройской крови панков в аквариум с пираньями – идея, способная вызвать немало споров и пересудов. Профильную прессу удивлял выбор платформы: Wii ну никак не ассоциировалась с жестокими играми. «Количество владельцев Wii просто огромно, она привлекает людей всех возрастов и вдобавок на ней не так много взрослых игр», – возражал Ацуси Инаба. Дескать, наоборот, Madworld заполнит пустующую нишу.

Также Madworld стала первой (и до сих пор единственной) игрой Platinum, которую изначально заявляли как новинку, рассчитанную исключительно на западный рынок. Инаба заявил в интервью, что именно поэтому в качестве фоновой музыки был выбран хип-хоп (правда, не в ущерб желаниям геймдизайнеров – мол, все и так считали, что хип-хоп отлично впишется в общую картину). Да и герой, по словам Инабы, нехарактерно мускулист и слегка небрит – в противовес типичным для японских игр стройным красавцам. Тут можно было бы возразить, что и Данте в первой DMC, и Крис в Resident Evil – вполне себе шкафы на ножках, но Джек именно брутален – не меньше, чем бойцы в Gears of War.

В Sega здраво рассудили, что даже на Западе Madworld примут с распростертыми объятьями далеко не везде, и еще в августе 2008-го, перед TGS, подчеркнули: в Германии продавать новинку не планируется. По этой же причине игру не стали показывать на токийской выставке, рассудив, что о возможности появления Madworld на родине лучше подумать уже после того, как ее начнут продавать на Западе. Тем не менее, в Австралии, стране, в которой цензоры так же придирчивы, как и немецкие, кровавые похождения Джека все же опубликовали.

Японская версия в итоге тоже вышла – но уже в 2010-м. За издание взялась не Sega, а Spike, которой такие подвиги были не впервой – например, она познакомила соотечественников с Bioshock. Madworld наградили рейтингом Z: ее запрещалось рекламировать публично и продавать лицам младше 18 лет (такой же рейтинг получила, кстати, Ninja Gaiden 2).

Критики в целом оценили Madworld положительно. Визуальный стиль и концепция пришлись по вкусу очень многим, геймплей вызвал куда больше разногласий. Кому-то не нравилась малая продолжительность игры, кому-то – несложные схватки, меня в свое время разочаровало, что способов разнообразить происходящее вроде как много, а на деле – совсем наоборот.

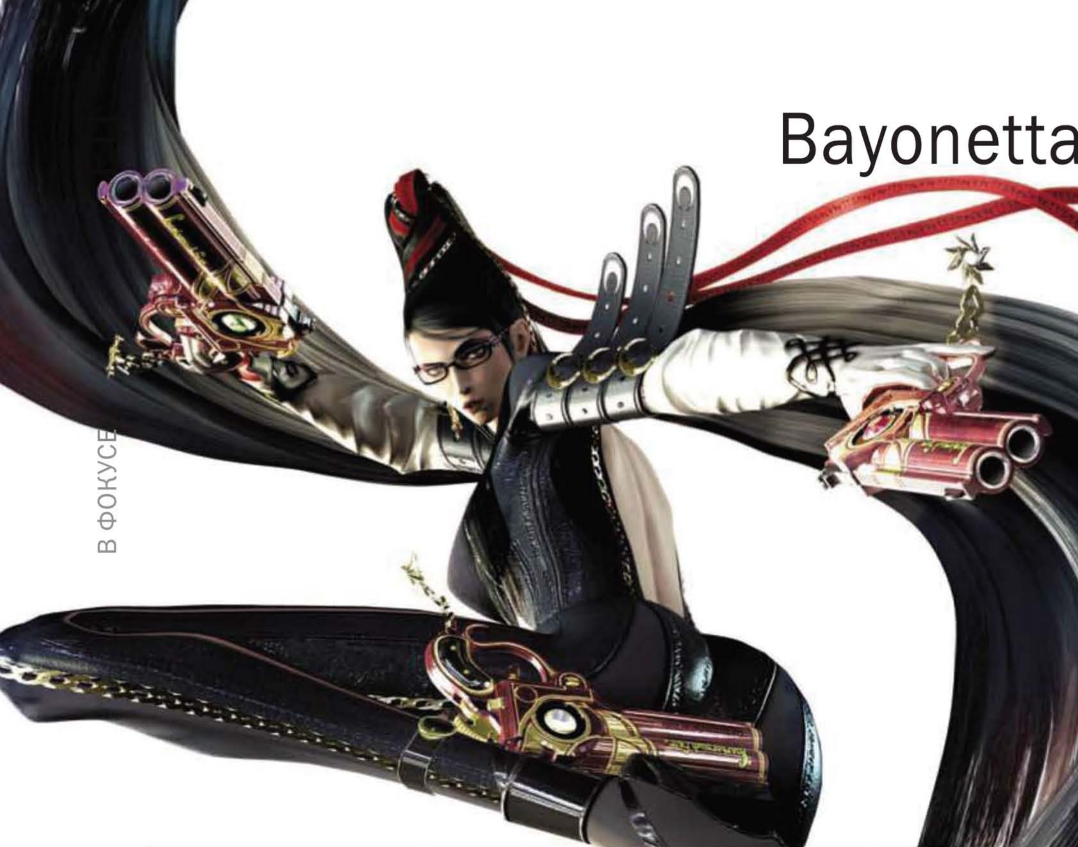
Коммерческие успехи, по словам представителей Sega, не разочаровали. Хотя по сути они не слишком отличались от подвигов Viewtiful Joe: за первые десять недель продаж американцы приобрели чуть больше 106 тыс. копий, а европейцы и того меньше – почти 95 тыс. Правда, сейчас число проданных в мире экземпляров перевалило за 630 тыс. Справедливости ради стоит отметить, что на Wii не стали сверхпопулярными и другие игры с обилием брутальных сцен. Silent Hill: Shattered Memories, например, раскупали примерно так же: чуть более 180 тыс. проданных экземпляров за первые десять недель, а за всю магазинную жизнь – немногим свыше 400 тыс.

Внизу: По словам Инабы, Madworld черно-белая не потому, что так игра смотрится хорошо даже на технически несовершенной (по сравнению с Xbox 360 и PS3) Wii, а потому, что это наилучшим образом соответствует задумке создателей.





Bayonetta



В едьма, истребляющая ангелов, – уже достаточно провокационная завязка для экшна. А если суперудары периодически вынуждают героиню оголяться и Хидеки Камия в каждом интервью твердит, что эта игра преобразит весь жанр, то пропустить такую новинку – нереально.

Желающих охарактеризовать Bayonetta как еще одну Devil May Cry тут же нашлось немало. «Такие сравнения всегда будут, потому что я работал над DMC, – заметил в интервью Камия. – Но для меня Bayonetta – кульминация всех тех игр, которые я создал. И это не только DMC, но и Okami, и Viewtiful Joe. Я вложил в этот проект весь накопившийся у меня опыт. Но вообще меня нисколько не задевают попытки провести параллели с DMC, потому что я очень горжусь тем, чего мы в ней добились».

Действительно, отведя главную роль женщине, Камия сделал все, чтобы она не казалась эдаким Данте в юбке. Байонетта демонстрирует свою крутость так, как не смог бы ни один мачо. Чемпионат по позированию вместо традиционных словесных подначек перед боем, превращение в грациозную пантеру и прицельная стрельба помадой – это лишь немногое из того, что затевает ведьма, когда не дефилирует по аренам модельной походкой. Камию не раз упрекали: мол, он обещал показать символ сексуальности, а красотка из Байонетты вышла довольно своеобразная – маленькая голова, непропорционально длинные ноги. Но едва героиня начинает двигаться, обо всех диспропорциях забываешь: в бою она действительно – воплощение грации. Кажется, ей даже обнажаться необязательно, чтобы смущать умы, – достаточно изогнуться в очередном кульбите.

Ни секунды на передышку – принцип, по которому срежиссировано большинство боев. Привычное представление о том, с какой частотой следуют задания в экшнах, здесь сразу же опровергают. Если не останавливаться добровольно (например, чтобы поразглядывать необычайно красивые сюрреалистические пейзажи), складывается впечатление, что все прохождение – это непрерывная череда приключений, и каждая новая стычка чем-нибудь да отличается от предыдущей. То окажется, что по стене ведьме бежать теперь сподручнее, чем по земле, то драка со сложным противником становится еще заковыристей из-за того, что по арене постоянно скачет гигантский шар, норовя оглушить всякого, на кого налетит. Да и враги как на подбор – даже на нормальном уровне сложности хватает таких, которые могут расправиться с Байонеттой парой ударов. А она, в свою очередь, так же легко расправляется с ними, если игрок обладает должной сноровкой. И никаких столкновений с боссами в третий раз – все имеют совесть отправиться в ад раньше (ангелы-то в Bayonetta – фальшивые, и в раю их никто не ждет).

В Platinum делали только версию для Xbox 360, вариантом для PS3 занимались в самой Sega, и именно его в итоге часто критиковали за падающий фреймрейт и более продолжительные загрузки по сравнению с основной версией. Сам же экшн был воспринят на ура: в профильной прессе хвалили и боевую систему, и комбо-изобилие, и изворотливость боссов, и то, как ловко команде Platinum удается удивлять игрока. А за первые десять недель продаж версии для Xbox 360 и PS3 разошлись в мире суммарным тиражом свыше миллиона копий. Это уже был массовый успех. Bayonetta показала, что в Platinum не изменяют себе, продолжая делать оригинальные игры, и продемонстрировала, что спрос на такие новинки есть – да еще какой!

Спину героини моделировали с особым тщанием, ведь именно она маячит перед игроком чаще всего.



Внизу: Хотя в Sega подобрали для рекламы игры на E3 очень похожую на Байонетту модель, Хидеки Камия, как оказалось, был не слишком в восторге от идеи: мол, ведьма из игры слишком прекрасна, чтобы существовать в действительности.



Infinite Space

Единственный (даже на сегодняшний день) не-экшн в линейке Platinum создавался в тесном сотрудничестве со студией Nudemaker. «Мне очень хотелось сделать что-нибудь совместно с директором этого проекта, Хифуми Коуно из Nudemaker, – пояснял Ацуси Инаба. – Игра в итоге получилась не очень похожей на остальные проекты Platinum, но я очень рад, что она вышла увлекательной».

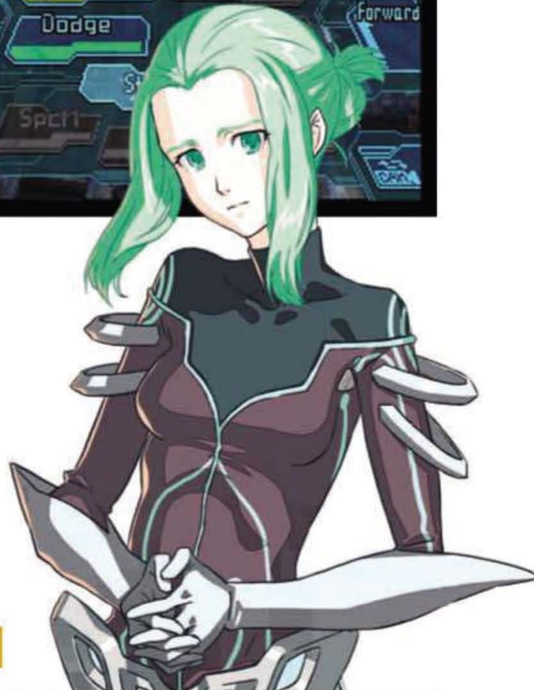
«На меня очень повлияли произведения Артура Кларка и работы Ёсиюки Томино, режиссера аниме Space Runaway Ideon, – рассказывал Коуно. – А еще я вдохновлялся книгами Говарда Лавкрафта. Думаю, во всех моих играх можно уловить этот лавкрафтовский контраст между непознаваемой безграничностью космоса и ничтожностью человечества». В некотором смысле Infinite Space с его нарочито примитивными боями, угловатым дизайном кораблей и национальными особенностями русских и греков в космосе напоминает культовый аниме-сериал «Легенда о галактических героях». Он старомоден в том смысле, что в нем нет ничего «пост-» или «транс-» или «мета-»; совы здесь именно то, чем кажутся.

Корабли в космосе сражаются по очень простым правилам. Ближайший аналог – игра в «камень, ножницы, бумага». «Если бы мы сделали что-то сложнее, это, на мой взгляд, отвлекало бы от тюнинга кораблей. А так, оставив боевую систему намеренно простой, я сохранил ключевую особенность геймплея: совершенствовать корабль с помощью тюнинга – верный путь к успеху. Конечно, я опасался, что казуальных геймеров могут отпугнуть слишком сложные правила кастомизации, но пожертвовать этой идеей ни за что не хотел», – говорит Коуно. Он забыл упомянуть, что хардкорному геймеру одномерный (в буквальном смысле слова – корабли могут перемещаться по линии вперед, назад и все!) геймплей Infinite Space первые полчаса тоже выносит мозг. Лишь добравшись до первого босса, проникаешься особой прелестью выбора «стрелять или не стрелять», «два раза камень, или сначала камень, потом бумага?». Боевая механика строится на понимании психологии врага, но в случае с синглплеером геймер устраивает тест Тьюринга процессору Nintendo DS. Компьютерный соперник словно оживает в ваших глазах, отчаянно блефуя или, напротив, раскусывая вашу тонкую игру. Впрочем, упомянутая Коуно-саном кастомизация, равно как и изучение мира игры, позволяет причислить Infinite Space к японским RPG – пусть и в очень необычном формате. Ближайшие аналоги – цикл Uncharted Waters из середины девяностых, а еще Pirates! Сида Мейера.

Как только Infinite Space выпустили на родине, в первую же неделю покупатели расхватали почти 40 тыс. копий, но потом об игре как будто забыли. Причиной резкого падения интереса стал слишком маленький тираж: приобретать попросту было нечего. В итоге за первые десять недель продаж Infinite Space разошлась по миру тиражом свыше 110 тыс. экземпляров и впоследствии не слишком сильно улучшила этот результат – на сегодняшний день на ее счету почти 150 тыс. проданных копий. То ли и вправду в Sega не рассчитывали на сокрушительный успех, то ли мудреный интерфейс, на который в один голос жаловались критики, все же отпугнул многих покупателей.

БЛИЖАЙШИЕ АНАЛОГИ ИГРЫ – ЦИКЛ UNCHARTED WATERS ИЗ СЕРЕДИНЫ 90-Х, А ЕЩЕ PIRATES! СИДА МЕЙЕРА.



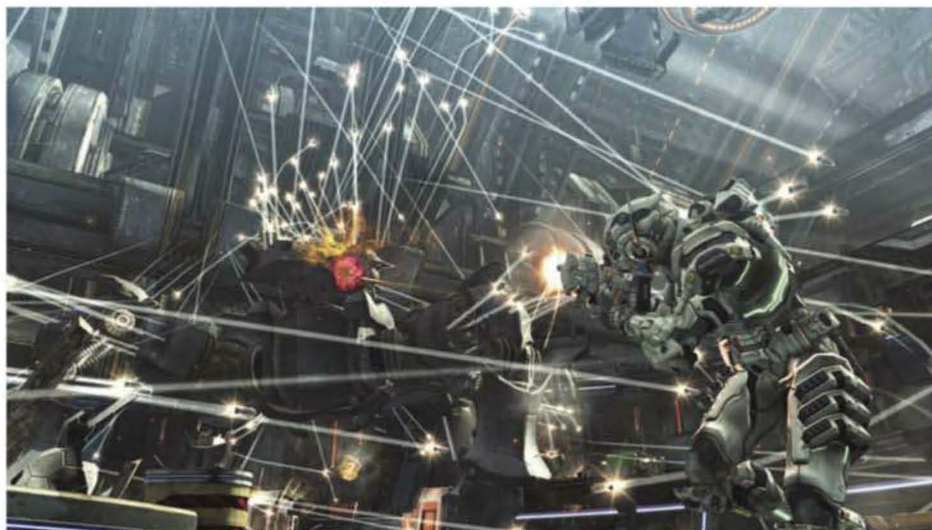








Vanquish



Когда-то в далеком прошлом Синдзи Миками пытался сделать игру, не задумываясь о возможностях целевых платформ. «Я делал Super Lap, игру для SNES про гонки на F1. У меня в голове полностью сложилась картина того, что я хотел видеть, но я вообще не принимал в расчет «железо». В итоге программисты мне говорили – нет, это нельзя сделать, я не могу, никак не получится. А я твердил в ответ – нет, я хочу такую игру, если нельзя сделать так, значит, все – псу под хвост. Так мы в итоге тягались, пока проект не заморозили. А теперь, знаете, я стал взрослее и мудрее».

С Vanquish, четвертой игрой, сделанной Platinum по договоренности с Sega, действительно вышла другая история. «Для нас это был особый проект, – заметил как-то в интервью Ацуси Инаба, взявший на себя обязанности продюсера. – Раньше мы с PS3 не работали. И нам пришлось начинать с нуля. Изучить консоль, чтобы понять, на что она способна. Сперва у нас был прототип на PC, нечто вроде идеала – то, чего мы должны добиться. Одновременно мы стали набирать знания о PS3. Когда с приставкой лучше освоились, тогда и смогли определиться с тем, какие особенности PC-версии оставим, а какие уберем. Процесс получился очень долгим и болезненным – именно потому что мы раньше ничего не знали о PS3. Но сейчас в итоге PS3-версия выглядит гораздо лучше, чем прототип». На все вопросы о том, не критика ли в адрес PS3-варианта Bayonetta так мотивировала студию, Инаба отвечал: «Мы почувствовали, что нам нужно основательно изучить эту платформу, чтобы выжить на рынке. Это и была главная причина».

Синдзи Миками так объяснил свое желание сделать шутер от третьего лица: «Мне захотелось сделать игру в духе фильма Casshern. Но если бы я и впрямь повторил Casshern, то в итоге герой бы дрался на кулаках. А я уже в God Hand эту тему исследовал, мне захотелось чего-то другого». В итоге от роботов в Vanquish нужно отстреливаться. «Правда, я хотел, чтобы всегда оставалось ощущение скорости. Поэтому от экшн-элементов не отказался», – добавляет Миками.

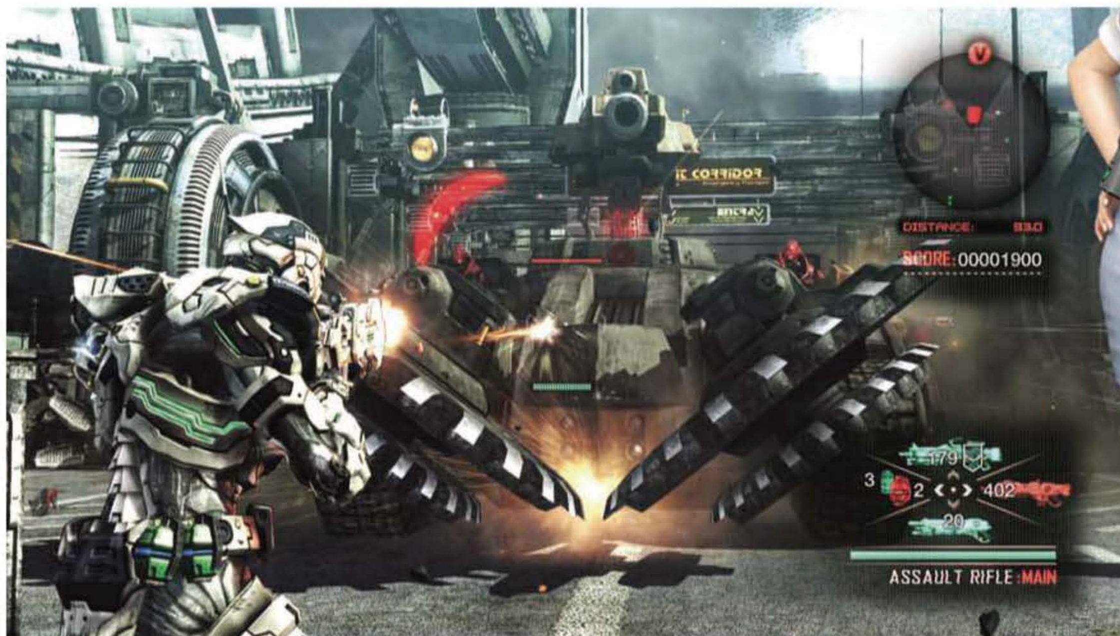


Вид от третьего лица также выбрали не из-за популярности Gears of War, а потому, что он лучше передавал чувство стремительности. «В FPS нам бы пришлось значительно ускорить происходящее. Да и тогда сложно почувствовать, насколько быстро все происходит, если не показываешь на экране персонажа, который исполняет эти молниеносные кульбиты».

В итоге Vanquish радикально отличается от всех шутеров, в которых игрока приучают прятаться за укрытиями. Скорее он напоминает старые двухмерные скролшутеры: пули летят в главного героя Сэма отовсюду, а он ловко отыскивает себе дорогу в море огня. То замедлит время, чтобы расстрелять наседающих роботов, то прокатится по полю на коленях, точно футболист, уворачиваясь от вражеской атаки. Все трюки ему помогает выполнять костюм, и создателей поначалу очень беспокоило, что доспех сделает Сэма менее человечным в глазах геймеров. Поэтому и добавили сцены, в которых видно лицо героя, а заодно позволили персонажу курить на поле боя.

Vanquish приняли не менее тепло, чем Bayonetta, хотя в этот раз упреки в адрес сюжета перемежались с жалобами на слишком короткую кампанию. А идея позволять герою временно ускоряться прижилась и в других шутерах от третьего лица. По данным Sega, с продажами все также сложилось хорошо – к концу 2010-го в мире приобрели 820 тыс. копий Vanquish (притом, что игра вышла в октябре 2010-го).

Внизу: Единственному женскому персонажу Vanquish, Елене Ивановой, в игре уделяют чуть ли не меньше времени, чем Триш и Леди в DMC 4.





Platinum сегодня: Ацуси Инаба

Сотрудничество Platinum и Sega не закончилось на Vanquish – издательство опубликует как минимум еще одну новинку студии – онлайновый beat'em up Anarchy Reigns (PS3, Xbox 360). А Тацуя Минами недавно обнародовал меморандум компании, в котором озвучил ее новую цель: задать своими произведениями стандарт для всех японских игр. Побеседовать о будущем Platinum мы решили с Ацуси Инабой.

? Пять лет назад была основана Platinum. Что изменилось с тех пор как в самой компании, так и в ваших взаимоотношениях с окружающим миром? Что случилось неожиданного – неважно, хорошее или плохое?

Эти пять лет для нас пролетели с просто-таки ошеломительной скоростью. Наш штат увеличился более, чем вдвое, что, конечно, создает свои сложности. Но я верю, что наши сотрудники получили немалый опыт как независимые разработчики и в результате выросли в профессиональном плане. Я также верю что наша первоначальная цель – создание оригинальных IP – достигнута и нам удалось оставить след в истории. Какие игры мы будем делать в будущем – вот это сейчас особенно важно для Platinum Games, поэтому оглядываться назад нам некогда.

? Такое впечатление, что Токио – это тот город, где обосновалось большинство японских разработчиков. Возникают ли какие-то сложности у вас в связи с тем, что ваша штаб-квартира в Осаке или это не играет значительной роли?

Не могу отрицать, что у Токио есть свои преимущества: легко искать новых сотрудников, проще координировать действия с компаниями-субподрядчиками. Но как бы то ни было, у осакцев есть «душа развлечений», которой не существует в Токио. И на мой взгляд Осака – отличное место для геймдизайнерской студии.

? Какая у вас офисная культура в Platinum? Судя по твитам ваших коллег, им очень нравится дурачиться, шутить.

Мы очень практичные, деловитые, когда требуется, но дух свободы нам очень важен. Хаос – плохой вариант, у нас все-таки много сотрудников, не 5 или 6, но мы стараемся сохранить такую культуру в компании, чтобы сотрудники, создавая что-то, могли свободно делиться мнениями. И кстати, наши твиты очень хорошо показывают настроение в компании.

? Кстати, а как вам удалось разместиться в Sky Building? Это же довольно завидное место!

Если честно, Umeda Sky Building – не самое удобное в плане расположения здание в мире, поэтому о нем тут сложилось такое представление как о неудобном месте для офиса. Так что арендная плата куда разумней, чем вы можете предположить!

? Какие из пройденных вами недавно игр вас особенно впечатлили и почему?

Лидер тут, конечно, Super Mario Galaxy 2. Нельзя как-то радикально менять геймплей, делая игру о таком всемирно популярном персонаже, как Марио. Это попросту слишком опасно, никто этого на самом деле не хочет, а провал может вредно сказаться на репутации героя. Но Galaxy справилась, и сиквел сгладил многие из «либо это любишь, либо ненавидишь» аспектов оригинальной системы. Это действительно потрясающая вещь.

? Такое впечатление, что рынок мобильных и социальных игр растет, а вот «традиционные» консольные игры как-то не развиваются. Вы в Platinum не планируете работать в этом направлении? Как насчет скачиваемых игр для XBLA, PSN и WiiWare?

Наша цель – создавать развлекательную продукцию, и гарантировать, что удовольствие от нее будет окупать ту цену, которую заплатят пользователи. Мы не сосредоточены, и не ограничены какой-то определенной платформой. Я считаю, возможности есть везде.



Хайди Кемпс

? Тем временем аркады в Японии тоже переживают не лучшие времена. Многие сотрудники Platinum перешли в компанию из Capcom, которая очень большую ставку делала на аркадный рынок какое-то время. Что вы думаете о нынешнем положении дел? Как вы считаете, можно как-то возродить аркадный рынок или все, не получится?

Не думаю, что процветающий аркадный рынок – тот, каким он был двадцать или тридцать лет назад – может вернуться. В прошлом аркады были единственным местом, где игроки могли насладиться высококлассными (действительно дорогими) играми. Но поскольку консоли и даже карманные приставки так быстро развиваются технологически, аркады лишились этого преимущества. Сейчас японские аркады – это не залы, куда приходят фэны видеоигр, а центры, где семьи играют на медальки или друзья фотографируются друг с другом. Если рассматривать их именно с этой точки зрения, не думаю, что они когда-нибудь

Внизу: Anarchy Reigns – онлайновый beat'em up, над которым сейчас трудятся в Platinum Games.





исчезнут... но я не вижу, как они могли бы расшириться.

В 2011 дебютировали две новых портативных консоли. Что вам нравится в каждой из них? И какие у вас планы?

Мне очень интересна 3DS. 3D без очков – это была мечта разработчиков долгие годы. Но не могу никак прокомментировать PS Vita потому что еще очень много невыясненных моментов.

Вскоре на рынке появится преемница Wii. А к ней вы как относитесь?

Мы в принципе не собираемся держаться какой-то одной платформы, присматриваемся к ним всем. Консоль сейчас находится в разработке, но я не сомневаюсь, что она станет завораживающим образчиком «железа» Nintendo, я ее очень жду.

Говорят, взрослые в Японии больше не любят игры, что из этого увлечения «вырастают», если только не являются рьяными отаку, а возвращаются только, чтобы поиграть в хит вроде Dragon Quest или Monster Hunter. Что вы думаете об этом?

На мой взгляд, японцы – самые неутомимые потребители развлекательной продукции на земле. Рынок просто-таки перенасыщен ею, разные виды быстро сменяют друг друга. Не отрицаю, что игры не такая доминирующая форма развлечений, как раньше, особенно если принять во внимание, сколько сейчас существует других альтернатив. Однако, рынок жив, и я думаю, на эту ситуацию лучше смотреть так: бессмысленный, бесполезный контент просто исчезает в силу естественного отбора.

Видите ли вы потенциал в устройствах вроде Kinect и Move?

На мой взгляд, будущее – за устройствами типа Kinect. Революции в интерфейсе приводят к революциям в геймплее.

Сейчас в библиотеке Platinum – экшны, симулятор (имеется в виду Infinite Space), шутер от третьего лица, и вот-вот добавится файтинг... но считается, что в Японии популярней всего RPG. Вы не думали сделать традиционную ролевую игру?

Япония – не единственный рынок, который нам интересен. Мы бы никогда не начали проект со словами: «Давайте попробуем это сделать, японцам понравится». Для нас самое важное – это чистое веселье, фан, для которого не нужны слова или объяснения. Вы можете назвать это внутренним естеством игр. Если даже вы делаете что-то простое – бегаете персонажем по местности – все уже должно быть удобно и радовать. Чтобы битва с врагами, например, воодушевляла. Такие ощущения не требуют объяснений. Другими словами, мы стремимся делать игры, которые потенциально могут понравиться кому угодно, где угодно, и поэтому мы столько усилий тратим на экшн-элементы в наших играх.

Не так давно Тацуя Минами опубликовал открытое воззвание с подзаголовком Platinum Next, в котором сокрушался о упадке влияния японской индустрии на мировом уровне. Как вы считаете, в чем корень этой проблемы?

Главная мысль в Platinum Next – что, на наш взгляд, нет разницы между Японией и всем остальным миром. Если игровая индустрия в Японии стагнирует, это просто потому что наши компании отстают от остальных по качеству геймдизайна. Конечно, можно похожие выводы сделать и по другим странам.

В заявлении вы пишете, что цель Platinum – задавать стандарты качественных японских игр. Очень смело! Что именно подразумевается под этой стратегией?

Мы выбрали такую формулировку, чтобы заявить о нашем мнении – талантливые японские студии все еще существуют, и выразить надежду, что больше японцев займутся геймдизайном. Мы занялись геймдизайном, чтобы оказаться на вершине пьедестала. В этой битве ставки очень высоки, но мы хотим всем сердцем ей насладиться.

И по этой причине Platinum не делает сиквелы к своим играм?

Игры принадлежат как своим создателям, так и тем, кто их проходит. Выпускать бесконечные сиквелы – это не вариант для нас, но если фэны действительно хотят продолжения, то я считаю, тогда его нужно сделать. У нас нет такой политики – избегать сиквелов.

Вы продлили ваш договор с Sega (по которому Sega публикует игры Platinum). Такое впечатление, что у вас с ними очень тесные отношения. Вы планируете в ближайшем будущем сотрудничать только с Sega?

Мы – независимая студия. Замечательно, когда наши идеи совпадают с тем, что интересно издателю, но если этого не случается, отношениям может наступить конец. Мы независимая студия, не больше и не меньше.

Как вы считаете, какой лучший способ сделать игру интересной для международного рынка? Как, на ваш взгляд, «японская эстетика» вредит игре, или большинству пользователей за океаном все равно?

Единственное и самое важное – удается ли разработчику обеспечить фан, который не требует объяснений. Та самая внутренняя природа игр, о которой я говорил раньше. **СИ**

Внизу: Джек и другие герои Madworld – пока единственные «гостевые звезды» в Anarchy Reigns.







6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



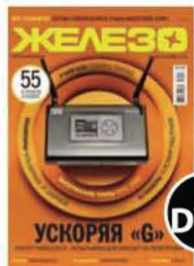
6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ



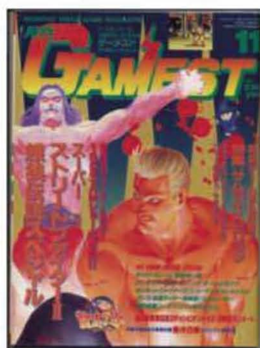
Евгений
Закиров

ОТ GAMEST ДО ARCADIA: летопись индустрии аркадных автоматов

Японские журналы – это уникальное явление. Оно не имеет аналогов даже в других азиатских странах. В Японии выпускается около пяти журналов про iPhone, в три раза больше – про jrock, еще больше – про компьютерные и видеоигры. Они все очень похожи друг на друга, и все же у каждого есть своя благодарная читательская аудитория. В случае с играми, конечно, львиная доля рынка принадлежит Enterbrain. Для человека со стороны это выглядит как монополия – есть Famitsu и вариации, есть другие малоизвестные у нас издания, а все остальное уже не столь важно. Со страниц этих журналов не говорят о кризисе игровой индустрии, в них редко бичуют недостатки видеоигр; многие западные геймеры уверены, что публикации в таких изданиях проплачены с первой страницы по последнюю. Не буду с этим спорить. Это, по сути, не так уж и важно. Интересно другое – изучить японскую прессу, практически незнакомую европейской и американской аудитории, и на основе этого рассмотреть специфику жанров, направлений и вообще тех потайных уголков индустрии, которые в силу различных причин скрыты от глаз европейца. Эта статья продолжает тему индустрии игровых автоматов в Японии, но также затрагивает и новую – журналов, которые выходили раньше или выходят сейчас. Это и закрывшийся относительно недавно видеожурнал Famitsu WAVE, и порнографического содержания Tech Gian, и многое другое. Но пока – история Gamest и Arcadia, своего рода vitality sensor медленно умирающих аркад.









Arcadia называют реинкарнацией другого известного журнала – Gamest. Gamest выходил в «золотое время» индустрии игровых автоматов в Японии – в период, когда скролшутеры уже начали сдавать позиции, а файтинги, напротив, набирали популярность. Выходил два раза в месяц (с перерывами); фактически, это был такой аркадный Famitsu. На eBay можно без особых проблем найти выпуски, например, за 1994 год, правда, в основном тематические – посвященные либо каким-то отдельным играм, либо спецвыпуски. Содержание последних сводилось либо к компиляции популярных материалов (прохождений, интервью, репортажей, таблиц рекордов), либо к тому, что очень хочет сочинить Артем Шорохов, но никак не может – расширенным многостраничным спецматериалам о девушках из популярных и не очень игр. Существовали также Mooks (это слово японцы как-то образовали от двух других – Magazine + Books = Mooks). С ними все значительно проще – это либо прохождения, либо артбуки, но как правило и то, и другое одновременно. Правда, это не повод всплакнуть о том, что раньше картинки в журнале были ярче и красивее. Прохождения печатались примерно по следующей схеме: три страницы вступления – цветные, на хорошей бумаге, остальные тридцать – либо черно-белые, либо одноцветные (синие, розовые, в общем, любые). Впрочем, и это не повод печалиться. Японские «солюшены» – иногда хочется воскресить забытые определения игровой прессы – как правило до того дотошные (потому что пишутся либо самими разработчиками, либо специ-



За день до начала Arcadia Cup Tournament. Желающих посмотреть на битву чемпионов, кстати, соберется очень много.



Про «клубы Sega» можно узнать, например, из Ryu ga Gotoku (Yakuza в Европе).



Игровая журналистика в каждой стране пережила период фанарта на обложках. И, поверьте, в России встречались отнюдь не самые ужасные варианты.



Известные игроки время от времени сами выступают авторами Arcadia. Как во времена Gamest!

ально нанятыми людьми из числа геймеров), что на семьдесят страниц состоят из таблиц, диаграмм, схем и прочего. Так что не имело решительно никакого значения, цветные они или нет и на какой бумаге печатаются.

Разумеется, много места уделялось и фанарту. Впрочем, это характерная черта всех японских журналов, посвященных видеоиграм. Рисунки читателей иногда расцениваются как фидбэк, как общение с редакцией и благодарность ей. Разглядывать их, впрочем, всегда очень смешно – они напоминают те картинки, которые присылали в «Великий Дракон», причем нарисованы точно так же – карандашами и на тетрадном листе в клеточку. В Gamest фанарту уделялось значительно больше внимания, чем сейчас отводится в Arcadia. Объясняется это достаточно просто: возрастом аудитории. Японским геймерам (хорошо, школьникам) середины девяностых было проще заскочить с друзьями в аркады, чем покупать те же файтинги для домашней платформы. Залы тогда обновлялись чаще, плюс существовал так называемый «круговорот» машин по стране: новинки распределялись неравномерно, в зависимости от успеха в других азиатских странах одни автоматы отгружались в Токио и пригороды, другие на Хоккайдо, спустя несколько месяцев часть из них обменивали. Правда, надо сделать несколько небольших уточнений. Во-первых, это не касалось всенародно любимых игр (скажем, Street Fighter II) и многофункциональных автоматов, вроде тех, которые работали на железе CPS2 и позже Naomi. Суть в том, что их не надо было «перебрасывать» с места на место – достаточно заменить плату (или плату и диск), и по необходимости подключить дополнительные конверторы (если разрешение экрана не соответствовало требуемому) и коннекторы (если использовалось больше четырех кнопок – как в том же Street Fighter II). Во-вторых, Хоккайдо в этом плане сейчас выглядит как свалка устаревшего барахла, которое, впрочем, раньше считалось жемчужинами файтингов и скролшутеров, а также молотилок, музыкальных и танцевальных автоматов. Единственное, что там можно встретить нового (помимо гандамов, футбольных менеджеров и Virtua Fighter 5 в разных редакциях), так это «уфокэтчеры».

Но вернемся к читателям. Сказать, что Gamest уделяла общению с ними много внимания, значило бы скромно умолчать о половине содержания журнала. Редакция публиковала многостраничные письма геймеров, обзоры додзинси с героями популярных игр, а иногда – и сами додзинси. Отдельно выходил журнал с комиксами. В Gamest вели авторские колонки сами разработчики и дизайнеры видеоигр! Например, Ёсики Окамото из Capcom не просто расхваливал новые игры компании, но рассказывал о смешных моментах во время разработки, о забавных случаях и т.д. Из-за того, что издатели в то время заказывали мало иллюстраций «своим» художникам (обычно все сводилось к постерам, обложкам, инструкциям), но при этом заказывали публикации, в том числе под обложку, на несколько выпусков вперед, многие


Три года назад Arcadia испытывала некоторые финансовые сложности, однако с распространением у журнала никогда не было проблем: аркады рады выставлять этот журнал. Особенно если на обложке игра, десять автоматов с которой были куплены недавно.

Пустующие аркады – зрелище печальное. Однако сами владельцы тоже в этом виноваты – понастоящему интересных игр в таких больших залах обычно представлено мало.



У Arcadia нет регулярных приложений, вроде DVD или чего-то подобного. Время от времени, впрочем, читатели получают в подарок либо карточку для автомата, либо пропуск. В прошлом пробовали прикладывать диски с записями боев и прохождений, но его подготовка стоила слишком дорого. Тем не менее, всегда можно приобрести отдельные репортажи и записи боев на DVD, посвященные конкретным турнирам. Например, крупнейшему файтерскому турниру Tougeki – Arcadia Cup Tournament, известному также как SBO – Super Battle Opera.

арты были нарисованы художниками из редакции или из издательства. Некоторое время спустя эти картинки можно было увидеть на телефонных картах и открытках, выпуском которых издательство, в общем-то, и занималось главным образом. Самое смешное, что некоторые из артов позднее были выкуплены и сегодня считаются официальными.

Большинство японских компаний, которые сегодня известны в первую очередь как издатели видеоигр (Sega, Capcom, Konami, Namco, Bandai, SNK), в то время рассматривали игровые автоматы как основные источники прибыли (сейчас аркады заменили игры для мобильных телефонов), поэтому позволяли себе жить на широкую ногу. Они содержали собственные залы, успешно и безуспешно запускали новые машины, участвовали в «гонке вооружений» – постоянном апгрейде железа – выпускали десятки новинок в год, но, что самое важное, поддерживали прессу. Почему? Зачем?

Просто потому, что прессу нельзя было не поддерживать. Когда мы говорим о журнале Gamest, мы поднимаем более чем десятилетний пласт истории игровой индустрии. Ровно две сотни выпусков (не считая спецвыпуски и книги); журнал выходил с 1986 по 1999. Япония, как известно, была в числе стран, чьи отношения с распространением Интернета складывались сложно. А индустрия того времени – это молния, которая постоянно изменялась и предлагала что-то новое, искала новые пути, ослепляла. Как в таком водовороте привлечь внимание геймеров? Как пользователям систематизировать информацию? Как им узнать о новинках, турнирах, мероприятиях? Плюс, важно понимать и то, что существовала перекрестная конкуренция. Соперничество между играми в рамках одного жанра для издателей и разработчиков выливалось в противостояние жанров (в прошлом номере мы рассматривали это как раз на примере скролшутеров и файтингов) как таковых, что затрагивало тему железа – и тут уже подключались дистрибьюторы. Кроме того, соперничали владельцы залов. Много турниров – хорошо. Но важно заявить о том, почему этот турнир важен. Простая публикация в духе «чемпион по The King of Fighters '94 играет только тамто» – это месседж, который переводится как «есть возможность поиграть с крутым игроком, приходи!»

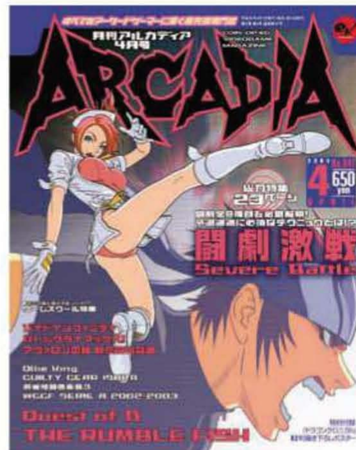
Gamest не был единственным журналом про аркады, но он продавался в каждом зале. Из него можно было узнать все, что нужно: мнения известных игроков, результаты турниров, результаты опросов, тактики, стратегии, анонсы, информацию по фанклубам. Издатели, дистрибьюторы, владельцы залов как могли набивали журнал информацией, которую не мог предоставить никто другой. Но сколько могло так продолжаться? С распространением Интернета, а также домашних платформ, практически не уступающих автоматам по графическим возможностям, а также с очередной сменой жанрового фаворита, увеличением стоимости производства как игр, так и железа содержать журнал становилось все сложнее и сложнее. Без поддержки со стороны он существовать не мог. В 1999 году Gamest закрылся – отчасти из-за проблем с финансированием, отчасти из-за, как выражается правящая партия, утраты доверия.

Но свято место пусто не бывает. Менялось само направление, менялись игровые автоматы, следовательно, должна была измениться и пресса. Нишу решило занять издательство Enterbrain, которое в 2000 году запустило ежемесячный журнал Arcadia. Однако «реинкарнацией» его называют не поэтому. Соль в том, что запускали Arcadia люди, ответственные за Gamest, и это сильно заметно даже сегодня, хотя дизайн издания и рубрики несколько раз менялись.

Enterbrain с порога заговорили о необходимости потуже затянуть пояса и отказаться от «лишнего». Никакой больше манги, все затраты на иллюстрации оплачивает издатель или дистрибьютор, та же история с постерами. Обязательное условие: распределять контент равномерно между всеми жанрами, продавать обложки строго на несколько номеров вперед. Этому решению редакция следует и сегодня, считая, что одной из главных причин закрытия Gamest стало то, что обложки журнала со временем стали отводиться только файтингам. Собственно, если посмотреть на обложки Arcadia сегодня, то можно заметить, например, следующую очередность: две обложки подряд под новых «гандамов», затем перерыв – Super Street Fighter IV Arcade Edition, затем Love Plus, после че-



Когда самолетики и космические корабли на обложке Gamest сменили герои файтингов, стало понятно – скролшутеры пошли ко дну.



Новый логотип Arcadia, несомненно, лучше старого.



1. Логотип Arcadia менялся несколько раз. Редакции еще во время работы над Gamest очень хотелось подчеркнуть то, что журнал предназначен для всех любителей игр, независимо от того, в какой стране они живут. Плюс, в их понимании Gamest был «западным» журналом, в котором все было «как в Америке», в том числе и логотип. Логотип Arcadia унаследовал этот месседж, хотя его несколько раз пробовали заменить на японский (название латиницей в какой-то момент показалось Enterbrain трудночитаемым). Однако читатели попросили вернуть старый или придумать новый, и в 2009 году журнал снова стал выходить с названием, набранным латинскими буквами.

2. На обложке Gamest, после заката эпохи скролшутеров, стали появляться только люди, причем преимущественно – герои файтингов. Это одна из традиций, над которой многие посмеиваются. Дело в том, что дизайнеры Arcadia зачастую стараются уместить на обложке как можно больше персонажей. Три героини Love Plus – это исключение из правил. В мае 2010 года на обложке журнала уместили аж восемь героинь Super Street Fighter IV.

3. Решение забить обложку журнала текстом пришло после редизайна журнала в 2009 году. До этого надписей тоже было много, они были больше и короче, и не создавалось впечатления мешанины. Сегодня же обложка Arcadia наглядно демонстрирует то, как делать не надо.

4. Цена журнала возросла вдвое за последние пять лет, что, впрочем, нормально. Gamest тоже был недешевым журналом, но тогда люди покупали его в том числе из-за разных бонусов – постеров, карточек, открыток, билетов на фестивали. Подробнее о приложениях к Arcadia читайте в соответствующей врезке.

5. Обложку Gamest украшал скриншот. Вообще, скриншоты в журнале были качественными, о чем до сих пор вспоминают случайные западные читатели. Конечно, большую их часть редакция получала описанным в прошлом номере способом: фотографировала экран игрового автомата. Сегодня, понятное дело, красивым скриншотом никого не удивишь, но дополнительные иллюстрации остались. Кстати, у Arcadia нет маскота, хотя он был у Gamest. Не слишком удачный, впрочем.







«Анимешных» обложек у Arcadia много, но это легко объяснить: очень уж много таких игр выходит. С другой стороны, это лучше, чем круглый год видеть на обложках любимого журнала один только Street Fighter.

го – две обложки подряд про Aquapazza. Можно предположить, что все осенние обложки будут посвящены новому Lord of Vermillion – на него геймеры возлагают большие надежды.

«Миссия» журнала тоже несколько раз менялась, как и логотип, и количество страниц. Наталье Одинцовой после поездок в Японию Arcadia запомнилась как увесистая книжка, которой можно отбиваться от желающих занять место за любимым автоматом. Свой первый номер журнала я получил в 2006 году, и тогда он действительно подходил под это описание. С наступлением кризиса все изменилось: количество цветных страниц сократилось (в 2011 году, впрочем, снова прибавилось), рубрики с мерчандайзом от издателей исчезли, уступив место рекламе продукции Enterbrain. Правда, продолжают выпускаться книжки и журналы Arcadia EXTRA. Это что-то вроде спецвыпусков Gamest, только в современном формате и с существенно возросшим числом иллюстраций. Практически по каждой популярной игре выпущено три-четыре таких книги – они, вопреки логике вещей, весьма востребованы среди читателей. Казалось бы, сегодня, когда всю информацию по прохождению и тактике можно узнать из Интернета, просто зайдя на тот же YouTube, зачем тратить на это деньги? Но люди покупают Arcadia EXTRA.

Рынок аркад постепенно сокращается, это бесполезно отрицать. В середине двухтысячных на страницах журнала еще можно было найти анонсы каких-то диковинных автоматов, да что там – даже пресловутых «гандамов в капсулах» было значительно больше. Ведущие рубрики про игровые автоматы в «Стране Игр» могли купить один номер журнала и обеспечить себя источником информации для публикаций на год вперед. Со страниц Arcadia можно было узнать о новинках железа, о новых играх, даже раздел с таблицами рекордов был куда как больше. Чувствовалось влияние Enterbrain, как будто редакцию кто-то подгонял, требовал: больше, разнообразнее, ярче! Каждый выпуск был для меня энциклопедией, как когда-то американские геймеры считали энциклопедиями завезенные вместе с новыми машинами старые выпуски Gamest – надо же, что придумали, вот было бы круто получить возможность поиграть в это самому!

Но сегодня это невозможно. Arcadia перестраивается. Не так уж много превью и ревью в номере, но если они есть, то занимают четыре, а то и шесть полос,



















ARCADIA – НАПОМИНАНИЕ О ТОМ, ЧТО ХОРОШИЙ ЖУРНАЛ – ЭТО НЕ ПРОСТО КРАСИВЫЕ КАРТИНКИ НА КАЧЕСТВЕННОЙ БУМАГЕ.

двенадцать под cover story! Появились большие репортажи, «баттл репорты», написанные игроками по результатам тестирования последних версий их любимых развлечений. Редко за перо берутся разработчики, правда, это скорее их инициатива. Даиго Умехара, впрочем, ведет собственную рубрику, которая пользуется успехом. Но все равно забавно видеть в номере две, а то и три авторские колонки Даиго – как будто нет других людей, способных рассказать что-нибудь интересное, как будто нет поводов, событий!

Однако посмотрим на это с другой стороны: Arcadia постепенно возвращается к тому, чем был для геймеров Gamest. Конечно, не в том масштабе, но настроение узнается моментально. С каждым новым номером появляется все больше фотографий счастливых или серьезных игроков, держащих в руках какие-нибудь, в сущности, бесполезные награды. Расширяются разделы «для фанатов» – в статьях появились стрипы, в конце журнала – смешные комиксы, рассказы (скорее, впрочем, «фанфики»). Досконально изучается все, что актуально и востребовано. Впечатлениями снова делятся сами геймеры. Возможно, не все новые читатели это поймут, но в журнале появилась рубрика про девушек из игр – что-то вроде «Наших любимиц». Называется так же, как и раньше спецвыпуски – Gals Island.

Arcadia – напоминание о том, что хороший журнал – не просто красивые картинки на качественной бумаге. Журнал – это культура, зеркало, которое ловит отражение времени. История Gamest и Arcadia может рассматриваться как пример того, какой должна быть пресса, причем не только посвященная видеоиграм. Впрочем, эти журналы тоже являются частью индустрии, и не только японской. Частью сообщества, возможно, самой хардкорной его прослойки – и потому благодарной. Аркады могут измениться радикально или исчезнуть, но память о них останется. Во всяком случае, двадцатилетняя история игр для игровых автоматов в летопись занесена. Остается только надеться, что энтузиазма хватит и на следующие двадцать лет. **СИ**







Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: PS VITA И БУДУЩЕЕ ПОРТАТИВНЫХ ИГРОВЫХ СИСТЕМ

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



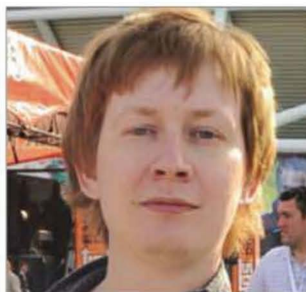
Александр Щербаков

Человек и пароход. Трэш-продюсер. Ведущий рубрики «Круглый стол».



Андрей Белкин

Руководитель TM Studios, продюсер компании «Акелла». Сейчас работает над Postal III.



Константин Говорун

Главный редактор «Страны Игр».



Виктор Зуев

Gmbox.ru, легенда игровой журналистики.

После небольших каникул мы возвращаемся с новым выпуском «Круглого стола». Новый выпуск посвящен PlayStation Vita – потенциально настоящей народной портативной системе. Чего ждать от этой системы мы сейчас и обсудим.

АЩ: Как известно, PS Vita – это продолжение PSP. А PSP – это консоль №1 в России. Я не побоюсь этого слова, пусть оно и покажется кому-то обидным (*заранее извините нашего правдоруба, – прим. ред.*), – главная быдлоконсоль. Ведь всем очевидно, что PSP зачастую покупали люди, которые были страшно далеки от игр, но для них было важно смотреть там видео и слушать музыку. И вот ты едешь, чисто для примера, на электричке в свой родной город Истра – где играет замечательный одноименный футбольный клуб – включаешь киношечку…

ВЗ: Смотришь запись памятного матча со «Спартаком»!

АЩ: Совершенно верно. Покупаешь себе карточку памяти на 150 терабайт, вставляешь и вперед. И там у тебя все, что нужно.

ВЗ: Надо радоваться за человека, которые едет на электричку в Истру со своим PSP. Ему есть, чем заняться весь этот час, – или сколько там идет поезд от Москвы. Собственно, я не вижу проблемы. Зачем ты нас собрал – порадоваться, что теперь он сможет сменить PSP на PS Vita?

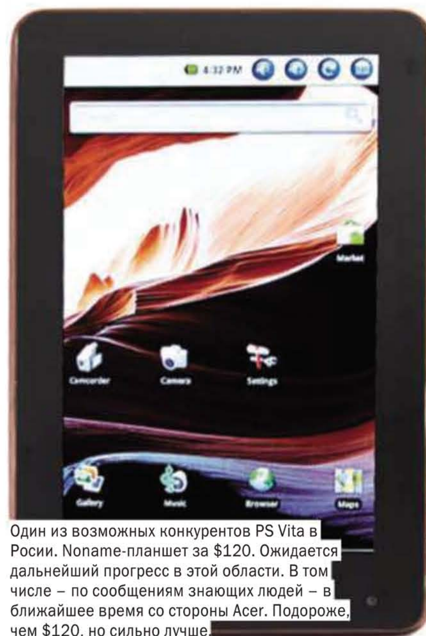
АЩ: Проблема вот в чем. Мы, как бы похабно это ни звучало, – люди старой закалки. Мы когда ждем портативную игровую консоль, то мы хотим, чтобы там было, условно говоря, зае**сь. Мы люди, выросшие кто-то на Game Boy, кто-то – как я – на Game Gear, или же просто на классическом гейминге. А тут мы получаем, судя по всему, PSP2. Что, с одной стороны, понятно и неплохо. А с другой – очевидно, что вот мы покупали себе PSP не для того, чтобы смотреть на нем чертово видео.

Да, когда у меня был Game Gear, я готов был играть во что угодно, хоть в портативную версию NBA Jam. Хотя это крутая игра, это плохой пример. Но вот, например, я за свои деньги купил картридж Primal Rage. Но это было другое время. Очевидно, что сейчас никто из нас не купит PSP ради того, чтобы играть в Tekken: Dark Resurrection. Потому что это глупо. А вот сейчас выходит PS Vita, которая реальная такая PSP дубль два. С очередными теккенами.

АБ: У меня была телега, специально подготовленная по случаю. Короче, я относительно недавно был на GDC. Там читал замечательную лекцию Клиффи Би из Epic, суть которой была в следующем: что нам делать с мобильными платформами. В частности это было завязано на Infinity Blade, которая, когда вышла, произвела определенный шумовой эффект. Кажется, именно там я впервые услышал мысль, которую впоследствии встречал не раз в материалах, посвященных разработке мобильных игр вообще. Идея в том, что в традиционном гейминге ты начинаешь отталкиваться от каких-то жанровых постулатов, от аналогов – в любом случае мы живем не в абстрактном мире, твою игру будут с чем-то сравнивать. Даже если у тебя какая-то авторская задумка, ты рассчитываешь на какую-то коммерческую популярность и все такое. А в мобильных играх ты отталкиваешься от того, где человек играет и сколько у него есть на это времени. В традиционном гейминге об этом не особенно задумываешься. Мысль была такая: чуваки, если даже вы собираетесь пор-

PlayStation Vita: 18 сантиметров счастья.





Один из возможных конкурентов PS Vita в России. Noname-планшет за $120. Ожидается дальнейший прогресс в этой области. В том числе – по сообщениям знающих людей – в ближайшее время со стороны Acer. Подороже, чем $120, но сильно лучше.

тировать какую-то «большую» игру, в определенный момент технические ограничения не будут проблемой: графика крутая, какая-нибудь Nvidia очередная, со звуком и устройствами ввода все хорошо будет, как на PC и «взрослых» консолях. Но на старших платформах геймер не ограничен во времени – засел на несколько часов, подготовлен, все хорошо. А тут он на остановке ждет автобус. Или на электричке едет.

АЩ: Короче, короткая игровая сессия.

АБ: Да, нужна какая-то игровая сессия, которая должна быть более-менее закончена, когда приходит время оторваться от экрана.

АЩ: Почему во время Game Boy и Game Gear об этом не думали? Был, например, какой-нибудь Ecco the Dolphin – тупо усеченная мегадрайвовская версия. А если и делали в каком-нибудь Defenders of Oasis, например, автосейв, то жанрово это все равно оставалась классическая японская RPG.

АБ: Что на самом деле сделало на первоначальном этапе успех Game Boy? Tetris, в котором есть эта сессионность. Поиграл, выключил, положил в карман. Сейчас если посмотреть успешные тайтлы на любой мобильной платформе, у них есть такая «капсула», которая позволяет получить фан на пять минут. Тут я подхожу ко второй части своей телеги. Почему PSP так обосралась. Ну, то есть, не обосралась, конечно, но была не так успешна, как рассчитывали.

КГ: Уточню: не так успешна на Западе.

АБ: Они попытались сделать платформу, в которую разработчик мог бы перенести традиционную модель гейминга, а человек мог бы играть где угодно. Я хочу играть в Metal Gear Solid и могу продолжать в него играть там, где мне хочется. Безусловно, определенная аудитория, которую это устраивало, она существует. PSP – это же не провал, продажи там есть. Плюс в сам девайс напихали разных фичей, которые позволяли его развивать. Но мне кажется, что вот этот метод имеет очень ограниченную область применения. И PS Vita, идя по этому пути, предлагает опять: «Чуваки, теперь мы умудрились засунуть PS3 в такой вот комок, и вот еще контроллер, и сенсивити, и что хотите». Но глобально это все то, что может поддержать традиционный гейминг на таком устройстве. Будет у нее какой-то успех? Безусловно. Есть какая-то аудитория, которая не купила себе PS3, не хочет его покупать, или хочет играть во что-то такое традиционное по два часа, пока едет куда-то. Но я не думаю, что это будет какой-то прорыв. Что мне нравится, у Sony сейчас более четкое позиционирование своего устройства. В прошлый раз было не совсем понятно, что это такое – мини-комбайн такой мобильный? Здесь таргетинг более понятный. Мы не делаем iPhone, это про игры. Есть надежда, что будет как-то получше.

АЩ: Рано или поздно мы должны проговорить вопрос – почему же в России PSP настолько популярна.

ВЗ: Настолько – это насколько? Вот Костя нам сейчас должен рассказать, он цифрами владеет.

КГ: По неофициальным данным, PSP в России продалась в количество около 1 миллиона 200 тысяч штук – это больше, чем все остальные современные консоли вместе взятые, включая Xbox 360 и PS3.

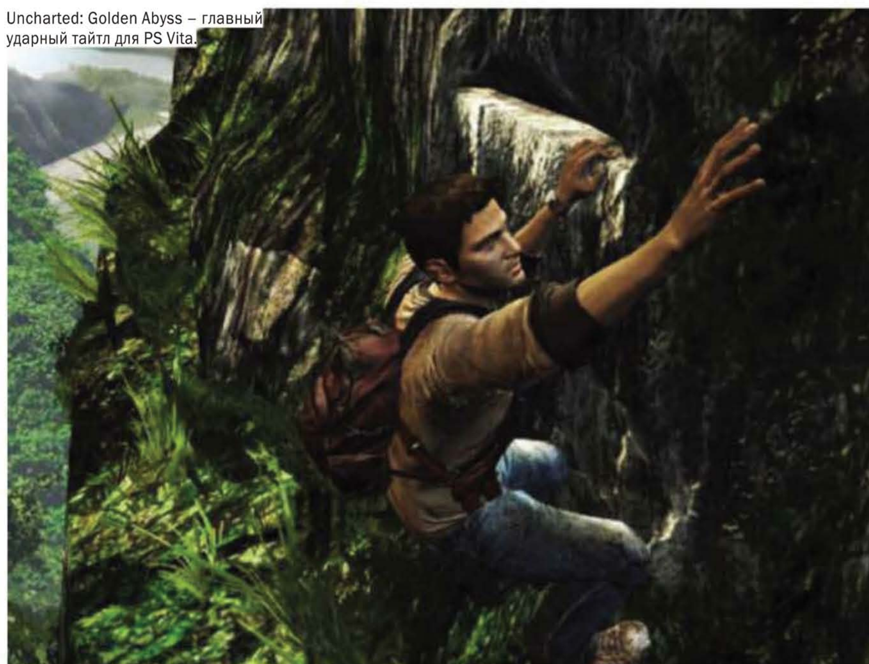
АБ: Ты не думаешь что это потому, что ценник, плюс мобильность, плюс дополнительные фичи, плюс возможность качать исошки – оно все выступило таким суррогатом традиционного гейминга, отчасти отожрав аудиторию людей, которые теоретически могли бы купить, например, PS3, но на это нужно было больше денег – как минимум, на диски с играми?

ВЗ: Мы вот как раз ведь обсуждали, что большинство владельцев PSP – это не геймеры. До того, как Саня включил диктофон, мы еще говорили о том, что от Москвы до Волоколамска около 120 километров и электричка туда едет два часа, в то время как экспресс в Китае (а тем более в Японии) такое расстояние преодолевает за 20-30 минут. Соответственно, в России есть нужда что-то держать в руках эти два часа. Не читать же газету «Спорт-Экспресс», где «Спартак» в очередной раз просирает матч, условно говоря, какой-нибудь «Истре». Хорошо, даже если тебе это нравится – ну прочитал ты газету вдоль и поперек. Сканворд «Зятек» решил. А тут фильмы и все такое прочее. Кстати, не ясно, что у нас в стране будет с PS Vita – потому что сейчас вышло огромное количество планшетников. И я даже не про iPad говорю. Назвать iPad «быдлоконсолью» вряд ли у кого-то получится – хотя многие, наверное, как-то так и называют, судя по пикнику «Афиши» и количеству владельцев iPad на нем. Но есть огромное количество китайских планшетников, которые народ покупает и смотрит на них фильмы. И эта аудитория будет активно отсеиваться. Тем более, что PS Vita – более ярко выраженная игровая система. Это может ударить по популярности.

КГ: Но у PS Vita цена – $250 или 250 евро. То есть, меньше, чем цена любого планшетника. Самый дешевый iPad стоит почти в два раза дороже.

АБ: Не-не. Есть, например, китайский клон iPad на Андроиде. Мегахит. Сейчас народ с eBay тащит, у меня полстудии купило. Стоит $120. Он поменьше, чем iPad, я не знаю о надежности и комфортности, их только месяца два как купили и они пока не развалились. Но там есть весь базовый функционал, он на Андроиде, с GPS, карточки можно вставлять. Читай, смотри, закачивай.

Uncharted: Golden Abyss – главный ударный тайтл для PS Vita.



АЩ: Ссылочку кинь, надо брать!

КГ: На PS Vita работает то, что это Sony. Ты покупаешь красивый стильный гаджет, он недорогой, ты чувствуешь себя крутым. Кроме того, я считаю, что у оригинальной PSP значительная часть аудитории – это школьники. В некоторых классах чуть ли ни у всех мальчиков есть PSP.

АЩ: Ну, может, не до такой степени, но действительно в школах PSP очень популярна.

КГ: Причем я в жизни миллион владельцев PSP почти не вижу. Они не покупают игровую прессу и не общаются на игровых форумах, где появляюсь я. Они как бы существуют в стороне, параллельно со всеми геймерами. У них есть свои сайты, где они качают игры для PSP, где-то, возможно, их даже обсуждают. Они не геймеры в том же смысле, в каком не геймеры и владельцы iPad. Они качают, играют пять минут и выкидывают игру. Но они считают, что PSP – это самая лучшая консоль.

ВЗ: Собственно, почему я с холодком отношусь к handheld-консолям. Я считаю, что их в основном покупают родители, чтобы отвязаться от своих детей. Я наблюдал много раз, когда верещащему ребенку дают какой-нибудь iPad и он затыкается. Вместо взаимодействия с ребенком. Идут по легкому пути. И действительно, для них купить консоль от Sony – это круто. Sony плохого не продаст.

АЩ: Sony – фирмА.

КГ: На самом деле, чем еще хороши портативные приставки – они не занимают телевизор. Когда я был маленьким, телевизор был зачастую один. Ты подключаешь приставку, а кому-то нужно там что-то другое смотреть.

ВЗ: Матч «Спартак» – «Истра», например! Вообще у handheld-консолей есть еще один ощутимый минус. Вот, например, PSP – это такое перерождение первой PlayStation. Следующая PSP агрегирует фактически игры другого поколения. Но какие бы крутые игры не были, какое бы ни было высокое разрешение, ты все равно играешь как через замочную скважину. Ты не получаешь такого удовольствия от игры, какое ты должен получать и на которое все рассчитано.

АЩ: Я понимаю, о чем речь, хотя полностью, наверное, не соглашусь. Я в тот же Defenders of Oasis периодически могу поиграть до сих пор. Как на эмуляторе, так и на самом Game Gear.

ВЗ: Тем не менее, я считаю, что handheld-консоли не заменят тех ощущений, когда ты сидишь дома перед огромным теликом. Когда ты полностью погружаешься в процесс. Как ты можешь погрузиться в хорошую RPG в трясущемся автобусе, когда три человека наблюдают за тем, как ты играешь и дают советы!

КГ: Ну и вообще портативные игры, как правило, не нравятся тем, кто играет только дома. Они для них слишком неинтересные. Для них это или как урезанная версия, или как WarioWare – мини-игры на пять минут.

ВЗ: Еще один довод в пользу ненужности портативных игровых консолей – это наступление игр под телефоны. Те же «легкие» игры типа WarioWare – быстро поиграл где угодно и все. И все на одном устройстве. Другой важный момент – это продолжительность работы портативной системы. Сколько PSP работала?

АБ: Два-три-четыре часа.

АЩ: Но можно играть дома на кухне! Моя главная проблема с PSP была в первую очередь в библиотеке игр. Я недавно тут сидел и возникло у меня противоестественное желание – дай-ка я поиграю на PSP, много пропустил в свое время, надо бы наверстать. Смотрю список тайтлов и понимаю, что, по большому счету, почти все там – фигня. Не во что играть. Да, там есть урезанная FIFA, например. Она есть на старшей консоли. Но на портативной системе это к месту и вообще такие игры меня страшно затягивают. В FIFA 11 вот есть четыре ступени пирамиды британского футбола и я могу играть за Crewe Alexandra из League Two (четвертый дивизион), вывести эту замечательную команду – у которой полторы звезды рейтинга – к невероятным кубковым высотам.

КГ: Я, кстати, когда встречаю людей, играющих на PSP в метро, – они почти всегда играют в футбол.

АЩ: На PSP есть приятная «Формула-1» – F1 2009, у которой на момент релиза не было аналога на старших системах, не считая Wii. Но все равно это не те игры, ради которых ты покупаешь консоль. Я понимаю, что лучшая игра на PSP – это, простите, Half-Minute Hero. Причем это такая игра, которая пусть и с оговорками, но могла бы быть портирована без потери качества, внимание, на Mega Drive.

КГ: Это действительно одна из немногих игр в «портативном формате», которые есть на PSP. Проблема в том, что такие игры стали появляться только когда Sony стала понимать, что что-то не так. Там же был период, когда год на консоль практически ничего не выходило. Потом произошел какой-то новые рывок, когда стали выходить игры, в которые интересно играть короткими сессиями.

АЩ: Да, вроде Holy Invasion of Privacy, Badman!, которая несколько переоценена, но вот как раз находится на этой волне. Собственно, с ней я и ознакомился в итоге, когда подбирал «во что бы поиграть». Но это тоже не то, ради чего покупается консоль. Играть не во что. Не в пресловутый же Tekken: Dark Ressurection. Мы можем, конечно, вспомнить еще целый ряд нестыдных проектов, вроде симпатичной стратегии по Warhammer 40K, или Metal Gear Solid: Peace Walker. При этом я смотрю список игр для Nintendo DS и начинаю понимать, почему в мировом масштабе эта система значительно успешнее.

ВЗ: Но в случае с Россией – немного подытоживая – PSP так успешна за счет того, что основная часть аудитории не геймеры, а еще это Sony.

КГ: И пиратки много.

ВЗ: Ну и мне интересно, что будет дальше, учитывая наступление игр для мобильных телефонов.

КГ: Сейчас очень любят говорить, что у App Store какие-то огромные доходы. Но даже пять лет назад объемы продаж мобильных игр были очень большими, не сильно меньше, чем сейчас. По сути, что сделал iPhone – он отожрал эту аудиторию и придал играм для мобилок эдакий лоск. Раньше ведь это была как бы гадость. А сейчас Apple – модно. Про игры для мобилок стали писать, про них стали говорить, строить графики. А пять лет назад этой помойкой просто мало кто интересовался.

АБ: Была еще одна проблема. Когда Java-игры для мобильных телефонов стали буксовать, как раз появились смартфоны. Фактически новая модель доставки контента. Получалось, что в «плохих» странах, вроде нашей, чуть ли не 60% людей, которые пытались по WAP покупать игры, они, заплатив смской, не могли получить игру. Причем чудовищные были цифры. Речь шла не только об играх, а вообще обо всем контенте – рингтоны и так далее. Apple, в частности, очень качественно решил и эту проблему. Заплатил и точно получил приложение. Понравилось или нет – это уже другой этап. Но сам факт, что ты можешь и ничего не получить, достаточно сильно прессовал аудиторию, которая может быть и готова была что-нибудь еще купить. Плюс нужно понимать, что нужно еще и настроить этот самый WAP. И еще куча версий телефонов и конкретно к твоему игра может не подойти.

АЩ: Ну, собственно, я с этим столкнулся в свое время – я ведь делал игру для мобильных телефонов. И там все это в полный рост. Куча телефонов, несколько наборов графики, разные разрешения экранов. И тебе желательно иметь какой-то тестовый стенд, потому что эмуляторы не отражают реального положения дел. На официальном эмуляторе у тебя все отлично, все летает, а ты запускаешь потом все на каком-нибудь Siemens, и у тебя все адски тормозит.

КГ: Когда у Apple появится много версий iPhone и iPad, все эти проблемы могут появиться и там.

АБ: Apple решает этот вопрос. У тебя игра просто не установится в случае чего.

КГ: Но там телефоны выходят раз в год, а не раз в пять лет. Я не готов менять платформу раз в год.

АБ: Я думаю, дальше оно как-то замедлится.

КГ: В чем кайф любой игровой платформы, вроде PSP, это то, что я купил ее в 2004 году и в 2011 я могу играть в любую игру, которая на ней выходит. Мне не нужно покупать новую модель тонкую. Я могу это сделать, но не обязан. Это огромное преимущество. С PSP, правда, у меня связана другая история. Мне ее подарили, но в первые три года я ее ни разу не включал – у меня просто не было ни одного повода ее включить. Единственная игра, ради которой я реально стал пользоваться PSP, была Valkyria Chronicles II. И только потому, что ее почему-то не выпустили на PS3. Я в нее играл и плевался.

ВЗ: Как многие плевались от Metal Gear Solid: Peace Walker – сделали его для портативной консоли, получили ублюдочный обрезок.

АБ: Ну, она самостоятельное достаточно произведение. И там есть сессионность.

КГ: Там все разбито на миссии, на маленькие кусочки. Ты поиграл и выключил. Сюжета там гораздо меньше. Но ты играешь в нее очень долго маленькими порциями.



Half-Minute Hero – лучшая игра для PSP, по мнению Щербакова. А нас пытаются соблазнить новым Uncharted!



Линейка Monster Hunter – главный хит для PSP в Японии.

АБ: Metal Gear – это такая франшиза, с которой связаны определенные ожидания. Что я увижу невероятный визуальный ряд и историю. Она будет ох**тельно подана, там будет куча гэгов. А тут раз, и открываю я замочную скважину… Меня еще убило управление – оно в определенный момент вымораживало. Без второго аналога это просто геморрой. Ты, конечно, адаптируешься. Но все равно это геморрой. На пятнадцатой миссии тебе все это надоедает, потому что это не Metal Gear Solid. Правда, на PSP была Metal Gear Acid, которая, на мой взгляд, была идеальна для портативной системы. Ее только, наверное, надо было бы как-то иначе назвать, чтобы никого не смущать. А так идеальная сессионность, все как надо. Я прошел оба «эйсида» с большим удовольствием.

КГ: К Metal Gear Acid еще не особенно докапывались, потому что он все-таки назывался Acid, а не Solid. И всем было понятно, что это spin-off. А вот Portable Ops и Peace Walker – люди думали что там новый Metal Gear Solid, трейлеры к ним красивые Кодзима делал.

АЩ: Почему во время Game Boy и Game Gear аудитории «больших» и портативных игр практически совпадали, а сейчас это разные аудитории?

КГ: На Game Boy и Game Gear выходили примерно такие же игры, как на NES. PSP предлагала игры, которые технически были между PS one и PS2. Это были игры, в которые все играли недавно, буквально года два назад. А вот Nintendo DS предлагала игры примерно в стиле SNES. Игры, которые выходили 10-15 лет назад, фактически глоток свежего воздуха. Очень хорошо продавались, например, порты классических RPG – Chrono Trigger, Final Fantasy, Dragon Quest. Эмуляторы – это немножко не то. А тут ты легально берешь, вставляешь картридж.

АЩ: Да и эмуляторы на той же PSP обычно через жопу работают. Я тут решил поиграть в Chrono Trigger. Ага, поиграл.

КГ: На Nintendo DS стабильно покупают, например, ранние Dragon Quest, которые никогда не выходили на английском. С 3DS похожая история – они предлагает игры с Nintendo 64, через поколение назад. А PS Vita будет предлагать игры между PS2 и PS3 – недавние. Не самое новье, не ретро, а то, во что все играли буквально вчера. В этом проблема.

ВЗ: Возвращаясь к твоему вопросу с аудиториями. У меня когда-то был Game Boy. Я тогда воспринимал его как отдельную платформу. Там были свои игры. Плюс на Game Boy можно было играть, не занимая телевизор. Можно было играть на даче. И игры там были полноценные. Какой-нибудь Kid Icarus. И без сейвов. Тебя убивают, ты полчаса снова проходишь уровень. Плюс в те года нас всех цепляло технологическое новшество: консоль у тебя в руках! До этого у нас было только «Ну, погоди!».

КГ: Мы проводили исследования среди читателей. И в том числе задавали вопрос «Какую консоль вы собираетесь покупать?» Примерно 40% людей собираются купить PS Vita. И это было еще до E3 – то есть, когда ее только-только анонсировали, еще даже до цены в $250. Я не вижу никаких причин, почему бы PS Vita не пользовалась бы такой же популярностью, как PSP.

АЩ: Очень зависит еще от пиратства. У PS Vita новый формат карточек. Понятно, что, скорее всего, очень рано всю защиту сломают и люди будут радостно закачивать варез. Но если этого вдруг не произойдет – это может ощутимо ударить по популярности системы в нашей стороне.

КГ: Да, может не быть такого массового эффекта, как с PSP. Но вспомни, что PS3 не могли четыре года взломать. И она была в России консолью номер один. Обгоняя Xbox 360, где куча пиратки.

АБ: Есть мнение, что многие покупали PS3 еще и как недорогой Blu-ray-плеер. Как до этого многие покупали PS2, потому что это был дешевый DVD-плеер.

КГ: Blu-ray не так популярен. Пиратка дорогая. Народ предпочитает качать HD-рипы и выводить их на плазму. Но геймеры массово бежали покупать PS3. Несмотря на то, что там были только легальные игры.

АЩ: Чтобы нам как-то закруглиться. Вопрос в лоб: вы купите PS Vita?

АБ: Да. Я нерепрезентативная выборка. Но да.

ВЗ: Нет.

КГ: Все зависит от линейки игр. Если я увижу, что там есть что-то, что мне интересно, – естественно, куплю. Но пока я вижу там только Uncharted: Golden Abyss. А Uncharted у меня есть и на PS3.

АЩ: Но его делают разработчики игры с лучшим названием в мире: Syphon Filter!

ВЗ: То есть, его делают даже не разработчики Uncharted!

АБ: Это нормально. Многие на этом поднялись. Мои любимые Vicarious Visions.

АЩ: Да много кто даже на откровенном порожняке поднимался. Traveller's Tales те же. Или Treyarch.

ВЗ: С чужого плеча!

АЩ: У нас тут ровно половина участников этой дискуссии занимается разработкой компьютерных игр. Если подойти к нам и спросить: «Вы не хотите сделать Uncharted для PS Vita?» Да хоть сейчас! Я готов приступить немедленно!

АБ: Да! Где расписаться?

АЩ: Вообще мне кажется, что Sony будет пытаться максимально тесно интегрировать PS Vita с PSN. Собственно, PSP Go тоже не на ровном месте появилась. Sony нужно развивать PSN. В итоге можем получить кучу скачиваемых игр по три доллара!

ВЗ: Мне кажется, проблема есть в том, что сейчас на каждом электронном чайнике есть платформа, на которой ты можешь играть. И та самая функция, когда тебе нужно потратить два часа по пути до Волоколамска, ее могут тебе предложить огромное количество устройств. А игры, возможно, не хуже. Если рассматривать их как убийцу времени. Время, наверное, лучше убивать все же в Angry Birds, чем понимать, что от тебя хотят в «типа полноценной игре» в духе Uncharted.

КГ: С другой стороны, в Японии есть суперпопулярная портативная игра Monster Hunter. Это такая онлайновая action/RPG на малое количество игроков – например, на четверых. Где эти четверо идут, охотятся на динозавров и жарят их мясо. И любимое времяпрепровождение – собираться вчетвером в кафешке с PSP. Как мы сейчас сидим. И отправиться в забег. Общаться друг с другом, пиво пить и на PSP играть.

ВЗ: Мы рассуждали в свое время про пабные игры для мобильных устройств. Но только игра не должна мешать распитию.

АЩ: У меня была в свое время идейка для пабной игры для iPhone. Когда ты чекинишься на Foursquare в каком-нибудь кабаке. Кроме тебя там еще человек пять зачекинено. С твоего телефона игра рандомно посылает кому-то из этих людей сообщение в духе «Я твою маму е*ал!» Дальше есть вариации игрового процесса, но в конечном итоге получивший сообщение должен вычислить, кто ему это сообщение отправил. Ты получаешь очки за их отправление. Тебя вычисляют. А дальше идет социализация, так сказать.

АБ: Я уже вижу адаптацию для PS Vita. Что-то типа приложения Grindr для iPhone и Android. Которая геев ищет вокруг тебя. В «Большом городе» была отличная статья по этому поводу. Написанная, кстати, геем. Это геолокационный дейтинг-сервис. Ты делаешь свой профайл. Пишешь, что ты гей и хочешь встретить такого и такого. Приложение тебе пишет, что ближайший гей от тебя в 200 метрах, его зовут Руслан и у него 25 сантиметров. Чуваки продавали это как сервис, чтобы мужикам было проще знакомиться друг с другом. В итоге приложение стали устанавливать натуралы, чтобы определять, где находится ближайший гей. Такой гей-радар. Я вижу в этом потенциал для развития на PS Vita! Поехал ты на матч «Спартак» – «Истра». Зашел на трибуну, включил приложение – а вокруг… **СИ**



Grindr. Замечательное игровое приложение для мобильных устройств. Так и просится на PS Vita!

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ


Тевье
молочник
Luxury
МОЛОКО
питьевое
пастеризованное
ГОСТ Р 52090-2003
3,2%

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ



Переход на cel-shading дался легко: игра выглядит гораздо лучше, спецэффекты стали ярче, увеличилось число противников в кадре.



Евгений Закиров

Dynasty Warriors: Gundam 3

До недавнего времени эксперименты по обновлению линейки Dynasty Warriors не вызывали вопросов. Напротив, это выглядело как правильное решение: изменения нравились фанатам, новый графический движок отвечал современным требованиям, даже онлайн-мультиплеер удалось прикрутить (правда, он все-таки оставлял желать лучшего). Но модернизация – это процесс, в котором надо выдерживать паузы, обдумывать каждый следующий шаг. Иначе велик риск сломать то, что и так хорошо работало и никому не мешало.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.beat-'em up
Зарубежный издатель:
Namco Bandai, Tecmo Koei
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Omega Force
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op, local/online
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже



Утверждение о том, что Gundam-ответвление Dynasty Warriors является чуть ли не самым ярким представителем цикла, конечно, справедливо. Как справедливо и то, что это уж точно одна из самых интересных и ярких игр по мотивам одноименного аниме про гигантских боевых роботов и сложные взаимоотношения пилотирующих их людей. Однако «формула успеха», пускай это прозвучит несколько странно, состоит из множества нюансов, пренебрежение которыми может иметь фатальные последствия. Взять, к примеру, вторую часть: в ней все было на своем месте, все отлично, и только одна мелочь портила впечатление – отсутствие оригинального японского озвучения. А ведь это важно. Это фансервис, топливо, без которого невозможна работа механизма в целом. Или, если привести другой пример, шестеренка. Вытащи одну – и все, чуда не будет. Поэтому Tecmo Koei первым делом уладили проблемы с лицензированием озвучения, затем – с лицензированием музыкального сопровождения (с этим, впрочем, факапов избежать не удалось в азиатской версии игры на японском языке)… И на этом надо было остановиться. Ну, может, добавить еще героев и боевых роботов из новейшего сериала и OVA-цикла. Добавили! Но теперь-то уж точно все, куда уж лучше? Однако фонтан идей (хочется сказать «фантазий») не иссяк, и дизайнеры решили пойти еще дальше – разобрать игру на составные части, выбросить лишнее, собрать заново и в таком виде представить публике. Публика, впрочем, подвох заметила не сразу.

Не хочется начинать с плохого, но тут без этого не обойтись. В Dynasty Warriors Gundam 3, фактически, нет сюжетной кампании, которая раньше называлась Official Mode. В ней были собраны сюжеты за каждого из более-менее видных пилотов всех сериалов и полнометражных фильмов. Эти сюжеты были достаточно точным пересказом батальных сцен из оригинала, причем не всех – лишь самых крупных. Уже в дополнение к Official Mode выступал так называемый Original Mode – сборная солянка, в которой разные герои мультфильмов дерутся, кажется, просто так. Сюжет брался, что называется, с потолка, в одной миссии можно было встретить и Амуро, и персонажей Gundam Seed. Во второй части я проходил его исключительно ради ачивментов и новых запчастей для роботов, однако в случае с третьим выпуском выбрать просто не дают: только фантастический винегрет с бредовой историей, только вымысел, только… Честно говоря, после двух вступительных миссий,



По идее, интерес представляют только History Missions. Но их на этот раз составили как-то без любви к первоисточнику.

в которых Амуро дрался с Фронталом (смеяться над именами в «гандамах» – это правило хорошего тона!) мне захотелось выключить игру. Но пересилило желание узнать, сколько здесь героев, а самое главное – как работает новая система распределения стратегических участков по локации. С первым пунктом понятно – на сегодняшний день это самая полная энциклопедия пилотов и их гандамов, пусть и с оговорками. Со вторым все несколько сложнее: система-то интересна в теории, на практике же ничего хорошего не получилось.

Забегая вперед, сразу скажу – миссии, основанные на сюжете аниме, в игре все-таки есть. Но их надо открывать дополнительно в разделе History Missions. Понятно, что это как в седьмой раз пересказывать историю «Троецарствия», но пустячок все равно приятный – без них я бы не стал проходить дальше. Проблем, впрочем, хватает и без этого. Взять хотя бы дурацкий интерфейс: после второй части просили, чтобы сделали проще, но нет – вместо этого есть пять способов начать выполнение заданий (при этом самих категорий миссий – более восьми!), конструктор боевых роботов и прокачка распределены по разным меню, а последнее так и вовсе предлагает покупать отдельно лицензии, навыки и, собственно, повышение уровней. Припишите к этому систему дружбы (подружился с Тифой – она стала оператором, подружился с кем-нибудь другим – и этот персонаж стал партнером) и необходимость открывать доступ к новым поручениям и продвигаться по сюжету через сообщения в терминале, за которыми следуют пространные монологи или, того хуже, диалоги, и голова точно пойдет кругом. Зачем все так усложнять? Dynasty Warriors должна цеплять сражениями, а тут до них пока доберешься – уснешь. Добрались? Две минуты – и босс повержен. Возвращаемся к болтовне!

Несложно понять, чем руководствовались Tecmo Koei, выстраивая такие схемы. Смысл в том, что с увеличением числа действующих лиц и объединением двух сюжетных режимов возрастает само количество миссий. Это выглядит круто, когда держишь в руках коробку, но разочарования все равно не избежать – потому что «120 персонажей» не равно «120 пилотов», а количество уровней говорит лишь о том, что в какой-то момент разработчики просто отключили творческое мышление и сделали двадцать одинаковых миссий, причем зачастую с теми же противниками и боссами – меняется только напарник и сам гандам. Другими словами, в какой момент интенсивный путь развития заменили экстенсивным; DW: Gundam 3, несомненно, загружена контентом под завязку, да только грош ему цена. Одно из важнейших достоинств сериала – это продуманные сражения, которые уже на среднем уровне сложности заставляют игрока нервно трясти джойпад и прокусывать губы до крови. Это всегда челлендж. Здесь челленджа нет. После хитрых и неочевидных перестановок Tecmo Koei создали просто «что-то про гандамов», сборник, в названии которого словосочетание Dynasty Warriors кажется лишним. Несомненно, как еще один яркий экшн про боевых роботов – это прекрасная игра. Но все же совсем не то, что хочется увидеть. Уж с третьего-то захода можно было сделать так, как надо!

ОЦЕНКА 7.0



Внизу: Возможность самому назначать оператора – это круто, конечно. Но в миссиях все равно время от времени будут требовать поставить другого персонажа.



Вверху: В Dynasty Warriors Gundam 3, фактически, нет сюжетной кампании, которая раньше называлась Official Mode.



В DYNASTY WARRIORS GUNDAM 3, ФАКТИЧЕСКИ, НЕТ СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ, КОТОРАЯ РАНЬШЕ НАЗЫВАЛАСЬ OFFICIAL MODE.

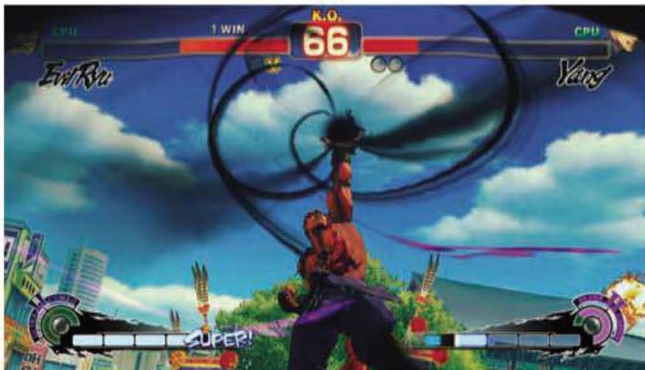


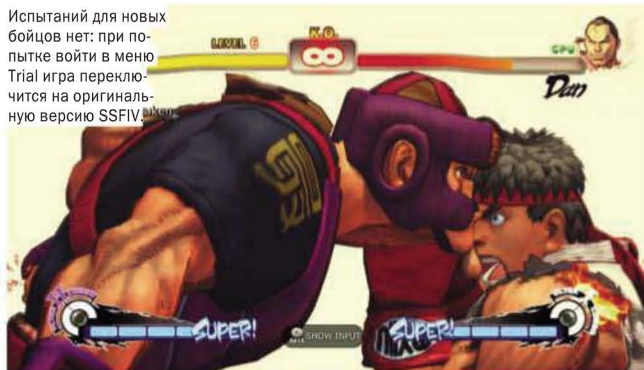
Онлайн

Онлайн-мультиплеер предлагает выполнять различные задания вместе с четырьмя друзьями. Проходить кампанию нельзя, миссии скучные (убейте тысячу противников, убейте десять офицеров, продержитесь десять минут), матчмейкинг, кажется, вообще не работает. Кроме шуток: я три дня пытался найти желающих поиграть в новый DW:G онлайн – безрезультатно. Пришлось специально списываться на форуме, чтобы люди помогли потестировать.

Тактика

Карты в Dynasty Warriors Gundam 3 разделены на стратегические зоны. Это могут быть простые участки, а могут быть специальные локации. Скажем, лаборатория по изучению ньютайпов – достаточно захватить ее, чтобы получить бонус к способностям пилотов и роботов. Если захватить вражескую базу, то это остановит производство войск. Можно даже также захватить завод (бонус – ремонт) и пусковую установку, которая позволяет мгновенно переместиться в расположенную неподалеку зону.





Испытаний для новых бойцов нет: при попытке войти в меню Trial игра переключится на оригинальную версию SSFIV.



Евгений Закиров

Super Street Fighter IV Arcade Edition

Многое уже было сказано про политику Capcom в отношении файтингов и феномен Street Fighter в частности. Как оказалось, публика не готова к наплыву «улучшений» и «дополнений» – привлечь внимание к жанру удалось лишь один раз, дальше начались возмущения и детские обиды. «Что, Capcom, хочешь продать одну и ту же игру три раза?» – такие рассуждения встречаются в Интернете сплошь и рядом.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: fighting.2D
Зарубежный издатель: Capcom
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Capcom
Обозреваемая версия: Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Мультиплеер: vs, local/online
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже

Есть, конечно, и те, кто ждал Arcade Edition. Кто внимательно следил за турнирами, анонсами, читал комментарии «топовых» игроков, смотрел записи боев, спорил и локти кусал от зависти, когда видел фотографии аркад и понимал, что неизвестно когда еще последняя редакция лучшего – «мнение редакции может не совпадать с мнением автора» и прочее бла-бла-бла – файтинга наших дней доберется до консолей. Но добралась. А следом, спустя некоторые время, игра вышла и на PC, причем в России она продается по невероятно низкой цене – в пересчете на западную валюту стоимость равна десяти долларам. Кому-то может показаться, что уделять еще четыре полосы, в сущности, одной и той же игре – это кощунство. Может, и так. Эта рецензия – как раз для тех, кто ждал и кого не пугают приставка Super и маркировка Arcade Edition в названии.

На самом деле, это не совсем точный слепок версии для игровых автоматов, а ту, в свою очередь, нельзя назвать идеально сбалансированной. Есинори Оно в многочисленных интервью много раз поднимал эту тему: аркадная версия не является совершенной, в ней непривычная расстановка сил, есть overpowered-персонажи, а есть обычные. Конечно, разработчики постарались учесть все замечания, которыми делились геймеры после релиза SSFIV. Однако шутка в том, что замечаний-то было не очень много. «Вега слишком сложный»! Чтобы изменить это, надо переделать Street Fighter. «Макото непонятная»! Она всегда была непростым в освоении персонажем. Поэтому Arcade Edition – это попытка не «починить», но чуточку расширить, дополнить. Попытка не совсем удачная, как показал первый же крупный международный турнир – EVO 2011.

Наверное, самым главным нововведением стоит назвать пополнение списка персонажей. Из них два – это уже знакомые по третьему выпуску сериала Юнь и Ян, которые в одночасье стали любимчиками публики. Джастину Вону и Даиго Умехаре они очень понравились: последний играл за Юня и в ноль разбил Tokido на EVO 2011, но потом проиграл с одним Perfect-поражением корейцу Poongko. Два других – это Они и демоническое воплощение ярости Рю. Их как раз немного «подрезали». В оригинале они были боссами (выскакивали вместо Акумы и Гокена), здесь же – рядовые бойцы без каких бы то ни было очевидных и, главное, читерских преимуществ. Однако баланс, как уже было замечено, все равно не идеальный. Ценители онлайн-режима достаточно быстро во всем разобрались и тут же стали писать продюсеру твиты в духе «ты убил SSFIV!» и «Юнь невероятно сильный, так нечестно». Замечания справедливые: из четырех новых бойцов несложно выделить двух слишком сильных, и двух, чего скрывать, никаких. Юнь и Ян – это явные фавориты, все остальные даже в нубских сражениях онлайн выглядят, мягко скажем, блекло.

Почему так часто приходится говорить про онлайн? Потому что мультиплеер, как и прежде, занимает главенствующее положение. Идеальный его вариант был представлен уже

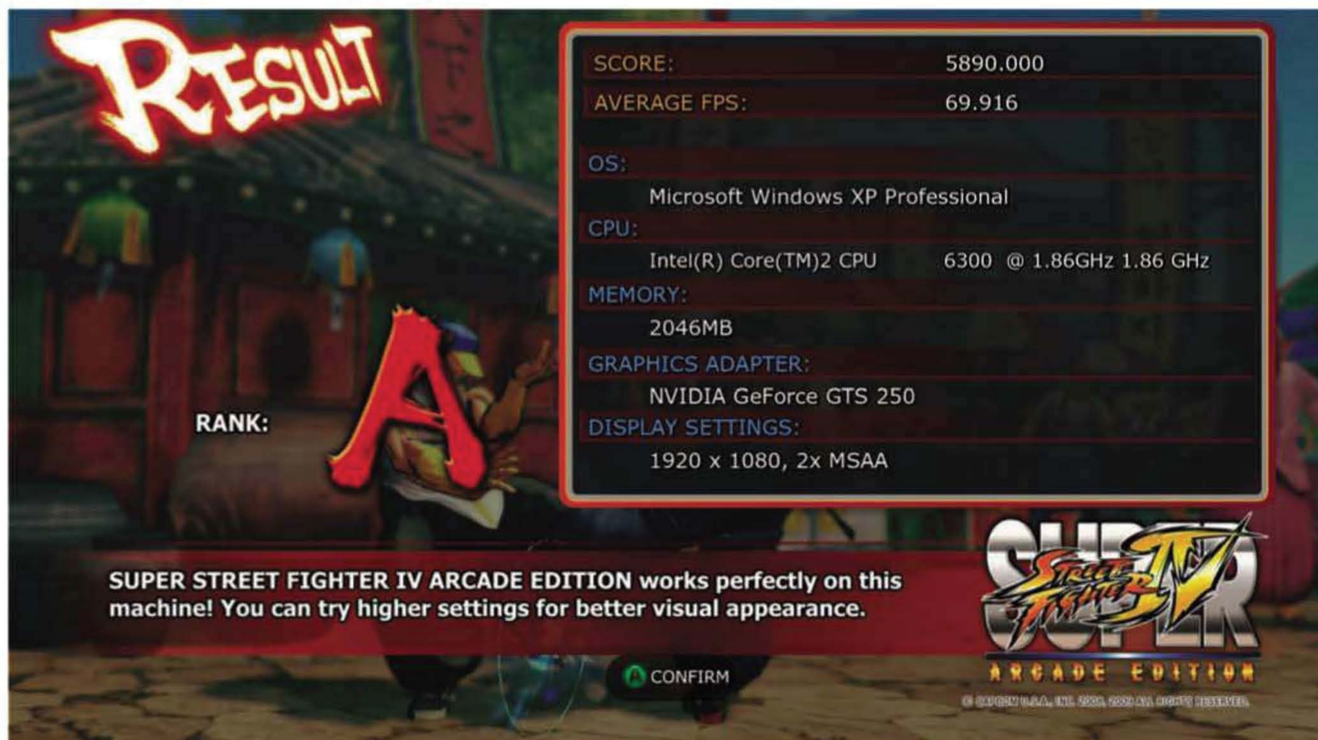
ИДЕАЛЬНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР БЫЛ ПРЕДСТАВЛЕН УЖЕ В SUPER STREET FIGHTER IV, ПОЭТОМУ ДОПОЛНЕНИЕ, В ТЕХНИЧЕСКОМ ПЛАНЕ, НИЧЕГО ИСПОРТИТЬ НЕ МОГЛО.



Ультра – многоступенчатый шорюкен в три захода. По незнанию можно не вовремя выйти из блока и все равно получить по полной.







Вверху: Игра превосходно работает даже на относительно слабых машинах.

в Super Street Fighter IV, поэтому дополнение, в техническом плане, ничего испортить не могло. Разумеется, те игроки, которые в силу каких-то причин не хотят покупать его, могут скачать бесплатное обновление и сражаться почти на равных (выбрать новобранцев не дадут). Впрочем, это что касается только консольных версий – на PC все несколько сложнее. Все из-за дурацкого сервиса Games for Windows Live, который создает проблемы и ломает то, что хорошо работает на других платформах. Он наконец-то научился продавать DLC с костюмами, больше не скачивает обновления по полчаса и не перезагружает компьютер когда ему вздумается, но и работает при этом прескверно.

Изначально, кстати, новый выпуск был под защитой сразу двух систем: DRM и GfWL. Capcom ограничивали доступ к персонажам тем, у кого внезапно терялось соединение с Интернетом – и это считалось оправданной мерой по борьбе с пиратством. К счастью, от этого проклятья избавились в первом же патче. Но очень жаль, что мультиплеер не перевели на Steam – с ним было бы меньше проблем, и уж точно лучше бы работал матчмейкинг. А так многопользовательский режим показывает фигу вообще всем: первые полчаса невозможно найти противника, а затем, когда случается чудо, система почему-то начинает игнорировать всех остальных. Т.е. играть придется с одним и тем же человеком! Это в Ranked Match, где сама идея восстает против этого: противники должны подбираться случайным образом, не повторяться, иначе так можно договориться заранее и сжульничать. Я могу вспомнить аналогичную ситуацию – Marvel vs. Capcom 3. К настоящему моменту ее более-менее исправили, хотя складывается впечатление, что значительную часть доработок просто отложили до релиза Ultimate-редакции, дескать, хотите перемен – покупайте новый выпуск. Возможно, к тому моменту, как номер поступит в продажу, для PC-версии выйдут патчи и все будет как надо. Пока же слабым утешением служат лишь замечания разработчиков о том, что они, оказывается, не имеют возможности поковыряться в сетевом коде, отвечающем за «подхват» оппонента, – приходится работать с библиотеками Microsoft, и именно Microsoft мешает все сделать так, как надо.

Но вернемся к самой игре. На консолях она продается в двух вариантах – как скачиваемое дополнение и в retail-версии. На момент подготовки материала Capcom отчиталась о том, что за первую неделю было продано

ЮНЬ И ЯН – ЭТО ЯВНЫЕ ФАВОРИТЫ, ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ДАЖЕ В НУБСКИХ СРАЖЕНИЯХ ОНЛАЙН ВЫГЛЯДЯТ, МЯГКО СКАЖЕМ, БЛЕКЛО.

Street Fighter и мультфильмы

За последний год Street Fighter засветился сразу в двух американских мультфильмах – Family Guy и American Dad (было бы забавно, если б еще кто-нибудь из Cleveland Show переоделся, например, в Балрога). В Family Guy в одном из эпизодов девятого сезона Питер Гриффин дерется с владельцем прачечной, азиатом. Выглядит это следующим образом: на локации из Street Fighter II, в бане, Питер (дерется как Рю) и азиат (дерется как Хонда) бьют друг другу морду по всем правилам классического файтинга. Питер несколько раз использует «хадокен», «шорюкен» и «тацумаки», но все равно проигрывает – противник умеет вовремя делать броски.







В American Dad все несколько проще: сестра Тоси на Хэллоуин наряжается в костюм Чунь Ли. В финале эпизода есть сцена, где она пляшет под Black Eyed Peas.



Кстати, Рю также засветился в одном из сюжетов «Робоцыпа» (Robot Chicken) – «Thursday, Assface». Правда, сценка «как из файтинга» основана на Mortal Kombat (комментарии, интерфейс и все остальное намекает на это), но в финале в качестве босса все равно появляется Рю и убивает противника хадокеном.

PC
PS3
XBOX 360



Вверху: Юнь и Ян – очень опасные противники. Надо знать их слабые места!

свыше 300 000 копий – результат считается хорошим, на большее и не рассчитывали. Почему? Потому что Arcade Edition – это попытка продлить файтингу жизнь, сделать так, чтобы он отвечал требованиям именно фанатов (отсюда и конфуз) и еще несколько лет считался главной дисциплиной на турнирах. При этом на прошедшем в Сан-Диего Comic-Con Есинори Оно попросил активнее делиться своими впечатлениями, своим мнением – и если недовольных изменениями наберется достаточно, то Capcom обязательно выпустит патч, исправляющий обозначенные недостатки. На EVO 2011 это подтвердили еще раз, уточнив, что апдейт будет бесплатным. Заметьте, что речь снова зашла о «заплатках». Это не значит, что игра вышла «сырая». Просто это намек на то, что Arcade Edition – далеко не финальная редакция. Ждем Hyper? Turbo?

Когда я писал про Street Fighter IV, я и подумать не мог, сколько дополнений в итоге выйдет. Кажется, Capcom тоже не верили в такой успех, поэтому и позволяли продюсеру высказываться свободно. Вспомните, что он тогда говорил в интервью: «История с Super и Turbo не повторится! Мне бы этого очень не хотелось, я сразу сделаю идеальную игру!» Ну, я поверил. Оказалось, что зря. История повторилась, и это большой комплимент. Невероятно, но мы стали свидетелями повторения пути Street Fighter II. Масштабы, понятное дело, уже не те – файтинги из массово популярного жанра превратились в нишевый – но какой подъем наблюдается последние годы, как много новых хороших игр вышло! В своей авторской колонке я писал о том, что Capcom возьмет паузу, сделает перерыв, даст высказаться конкурентам, и только после этого нанесет сокрушительный удар. Отчасти это подтвердилось на том же Comic-Con: Есинори Оно, вроде как, сделал анонс новый Darkstalkers (с одним слайдом, уверяющим, что сериал еще не умер), но тут же оговорился – «мне пока нечего показать, я встречаю сильное сопротивление со стороны руководства, пожалуйста, поддержите меня, не забывайте спрашивать про новый выпуск». То есть, компания в принципе не собирается снова оставлять жанр без внимания, но и не спешит выпускать что-нибудь новое. Зачем, если есть SSFIV? Сейчас внимание нужно сосредоточить на нем.

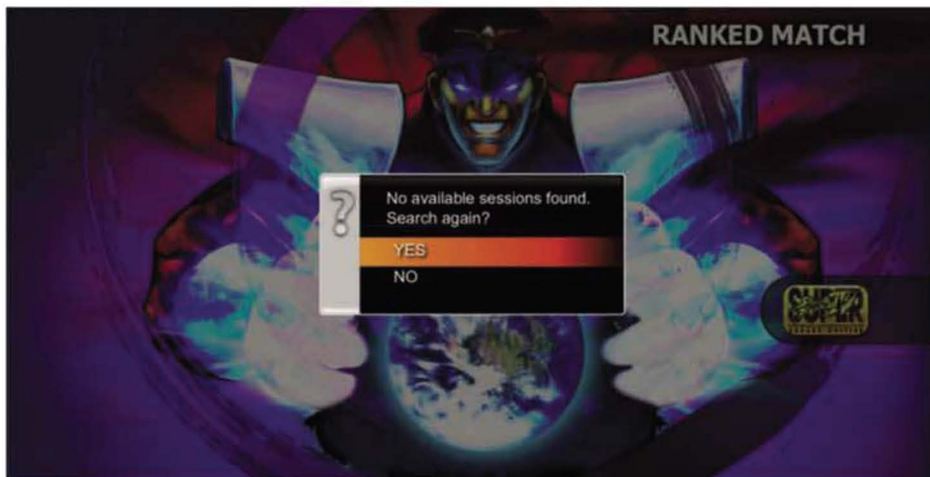
В английской версии вступительной песни к Street Fighter IV были такие слова: «Indestructible! Nothing's gonna stop me now!» Тогда песенка казалась странной, но сейчас понятен заложенный в нее смысл. Street Fighter – это культура, доминирующая файтинг-дисциплина, это несущая конструкция жанра. Я нисколько не умаляю достоинств других файтингов, просто говорю о том, что «подсев» один раз, переключиться на что-то другое уже невозможно. Эти триста тысяч человек, которые приобрели Arcade Edition, наверняка играли не просто в четвертую часть, а в третью, и может быть даже во вторую. Это как раз та суперлояльная аудитория,







Мувлист Веги не изменят никогда. Но все, кому надо, уже научились все делать быстро и точно.

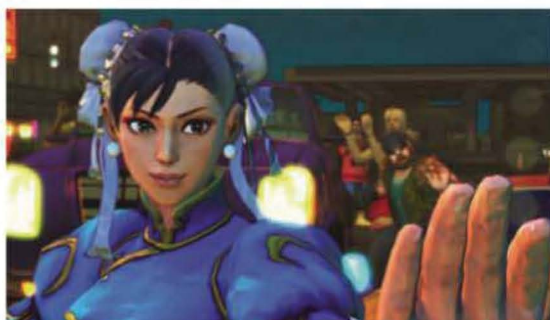






Вверху: Проблем с онлайном никто не ожидал.

Внизу: SSFIVAE на PC выглядит достойно. Визуальная составляющая устаревает неохотно – спасает стилистика. За поддержку высоких разрешений, впрочем, надо поблагодарить отдельно.





фанбои, называть можно как угодно, которым ничего помимо этого и не нужно. Когда начинаешь играть серьезно, когда перестаешь обижаться на то, что противник, который играет лучше, побеждает тебя несколько раз подряд – ты становишься частью этого сообщества. Ты ставишь перед собой цель: изучить, разобраться, тренироваться. Перестаешь вслепую лезть в Ranked Match, и вместо этого больше времени проводишь за просмотрами повторов. Хорошо, кстати, что в Arcade Edition ввели «элитные» каналы – так проще разобраться, кто на самом деле круто играет, а кто случайно набил нужное число побед.

Начинается восхождение на Олимп, появляется интерес к турнирам. Сегодня заучиваешь комбо, которое кажется крутым, завтра регистрируешься на Shoryuken.com и показываешь свои результаты таким же увлеченным геймерам. Street Fighter IV был хорош как раз тем, что он открыт для всех – нужно лишь усердие, чтобы добиться победы. Да, заучивать удары придется. Да, придется играть по правилам, потому что файтинг «плоский», и за незнание всегда наказывают – нет случайных просчетов, тут все более спокойно, тактично, почти как в шахматах. Джагглов нет (мы сейчас забудем про инфинит Юня и пару других досадных моментов), мифическую фреймдату никто учить не заставляет (хотя мне всегда казалось, что кто чаще про это говорит, тот как раз не представляет, что это на самом деле такое и для чего нужно), игра у всех на слуху (причем особенно популярна в США, но об этом читайте в соответствующей врезке), никакой удобный контроллер изобретать на надо – можно либо использовать тот, что есть, либо заказать специальный аркадный стик, на котором играет Даиго Умехара и Джастин Вон. It's just that simple.

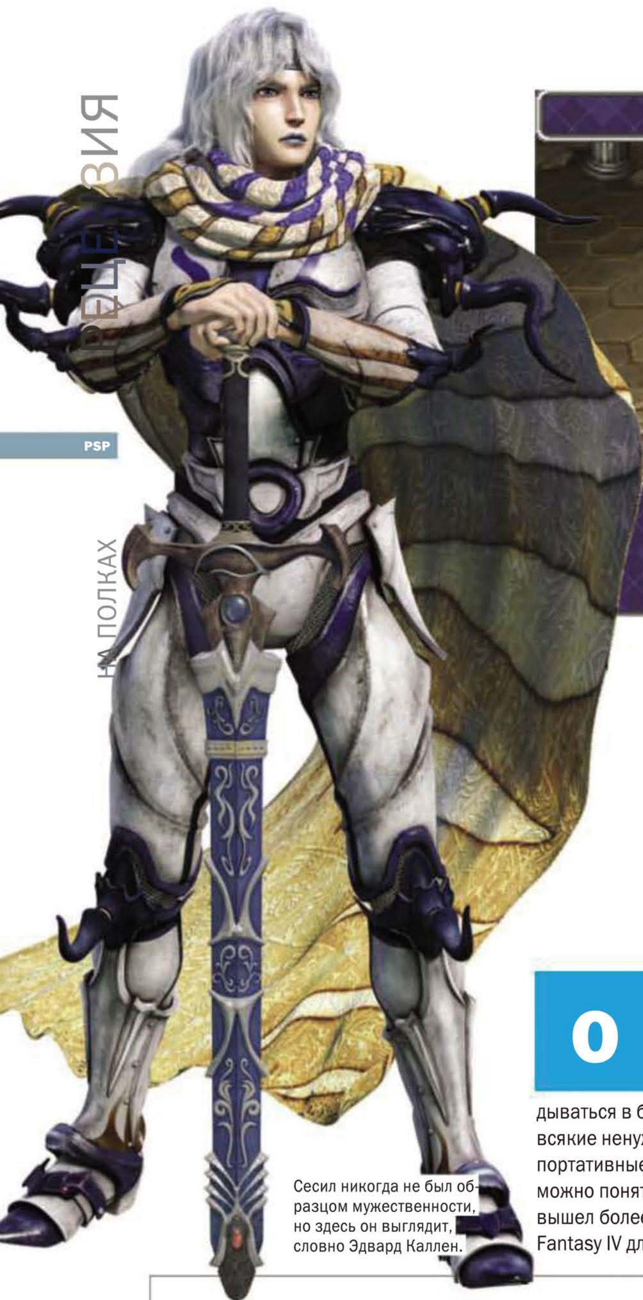


И тот факт, что игра наконец-то вышла на PC, заслуживает отдельного внимания. Все три имеющиеся версии идентичны. Они все работают с одних и тех же контроллеров. На PC красивее графика и есть поддержка высоких разрешений, плюс во многих странах, в том числе и в России, это «народная» платформа. Это значит, что появится еще больше сильных игроков – а этого ждали и фанаты, и Capcom. Поэтому когда в следующий раз у вас возникнет вопрос из разряда «когда же это все закончится, когда же выпустят полноценную пятую часть», задумайтесь о том, хотите ли вы этого сами. Не факт, что новый выпуск сразу затмит предыдущий. Откровенно говоря, я в это не верю. Но верю в то, что Super Street Fighter IV Arcade Edition, или что там выйдет после него, войдет в историю как новый Street Fighter II, и в него будут играть, будут соревноваться за первое место, устраивать турниры, снимать фанатские фильмы, в общем, останутся верны еще много лет. В этом смысле он, как бы возвышенно это ни прозвучало, действительно несокрушим.

ARCADE EDITION – ЭТО ПОПЫТКА ПРОДЛИТЬ ФАЙТИНГУ ЖИЗНЬ, СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ОН ОТВЕЧАЛ ТРЕБОВАНИЯМ ИМЕННО ФАНАТОВ. ОТСЮДА И КОНФУЗ.



ОЦЕНКА 8.5



Сесил никогда не был образцом мужественности, но здесь он выглядит, словно Эдвард Каллен.



Хоть перевод игры и исправили в Advance-версии (в которую, по сути, мы и играем на PSP), настолько известную всем реплику локализаторы не могли не оставить.

Final Fantasy IV Complete Collection

Переиздание Final Fantasy IV на PSP – уже седьмое по счету после оригинального SNES-релиза; это абсолютный рекорд. Она также единственная FF, удостоившаяся и полноценного римейка, и сиквела. На вопрос, заслужила ли она все эти почести, я отвечу строго отрицательно.



Сергей Цилюрик

О том, что миллионы ждут «осовремененную» Final Fantasy VII, известно всем. Square Enix, однако, предпочитает вкладываться в бесперспективные MMORPG, всякие ненужные сиквелы да недорогие портативные проекты – ладно, это можно понять. При этом не так давно вышел более чем толковый римейк Final Fantasy IV для DS – но вместо того, чтобы продолжить славную традицию выпуска по-настоящему улучшенных версий своих классических игр (представьте себе трехмерную, красивую, озвученную FFVI на PSP!), «скворечник» возвращается к банальной штамповке старья с подретушированной оберткой.

Так вот, PSP-версия Final Fantasy IV – это FFIV Advance. Один в один, за исключением, конечно же, улучшившейся графики и музыки. То есть, тут нет озвучки, нет толковых сценок, нет augment-системы, за которую все так любили DS-издание игры. Как можно называть этот релиз The Complete Collection, когда его основная часть преступно неполна?

Продолжая тему FFIV, позволю себе сделать громкое заявление: она – одна из наихудших частей сериала. Боевая система в ней примитивна; PSP-версия это несколько исправляет, внося более-менее честные шкалы ATB и позволяя пустить битвы на самотек с помощью auto-battle, однако количество доступных игроку стратегий всегда крайне мало, а контроля над составом партии и прокачкой умений персонажей нет (проблема умений частично решалась в DS-версии теми самыми «аугментами»). Игровой процесс невероятно однообразен и скучен – этого, конечно, стоит ожидать от игры, которой стукнул двадцатник, но легче от этого понимания не становится. Подземелья некрасивы, длинны и затянуты, рандомные сражения часты и одинаковы – и, самое главное, терпеть их нет ни малейшего смысла.

Потому что сюжет в FFIV едва ли не худший из всех номерных «финалок» вообще. То есть, в первой части, например, его практически не было в принципе – и черт бы с ним; в FFIV он

Такаси Токита, ведущий дизайнер оригинальной FFIV и куратор «четверки» в ее последующих ипостасях, заявил, что больше всего в DS-версии FFIV шумихи вызвала озвучка – мол, фанаты классических частей не рады слышать голоса персонажей не такими, какими они их себе представляли. Причиной успеха FFIV Токита называет широкий ассортимент персонажей разных полов, возрастов и профессий – чтобы любому игроку пришлось по вкусу. Наконец, он сравнивает ретро-игры… с артхаусом в кинематографе. Дескать, есть такие люди, которым нужна не зрелищность, а «концептуальность», и, надо думать, FFIV с сиквелом (и ущербная Final Fantasy: The 4 Heroes of Light от того же Токиты) – это как раз те самые «концептуальные» игры для ценителей. Ну-ну.

ИНФОРМАЦИЯ

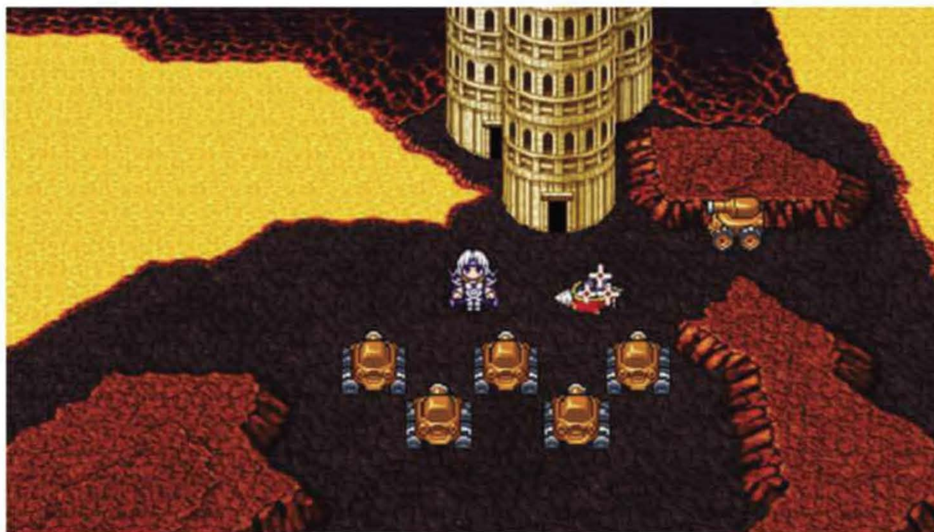
Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Square Enix
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Внизу: Типичный кадр из The After Years: несчастная Ридия олицетворяет собой бесполезность, а у Таинственного Мужика в Черном не только здоровья больше, чем у всех остальных вместе взятых, но и заклинания мощные, и даже физические атаки на уровне. Баланс!







ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ЭПОПЕИ, INTERLUDE, ПРИЗВАНА СВЯЗАТЬ ВОЕДИНО ИСТОРИИ FFVI И THE AFTER YEARS, ДА ВОТ ТОЛЬКО ЭТОГО ВОВСЕ НЕ ТРЕБОВАЛОСЬ.

есть, и он феерически плох. Он соткан из шаблонов целиком и полностью; он воспринимает себя всерьез, и, будучи донельзя патетичным, подсовывает нам под нос и одну амнезию за другой, и манипуляцию сознаниями персонажей, и дичайшее количество благородных самопожертвований – этим занимается каждый второй играбельный персонаж! История FFIV выглядит как фарс, китч; она была бы отличной пародией, если бы не преподносила все эти потуги на эмоциональность с суровой миной.

Единственное, что в FFIV можно было хвалить беспрекословно, – саундтрек (и в Complete Collection, к слову, можно выбирать между классической и обновленной аранжировками мелодий). В PSP-переиздании можно похвалить еще и графику – она, без сомнения, порадует тех, у кого почему-то аллергия на полигоны более красивой DS-версии. Но и только.

Разобравшись с тем, почему FFIV – одна из худших «финалок», несложно перейти к самой худшей из них. Ее сиквел, Final Fantasy IV: The After Years, не только унаследовал все слабые стороны оригинала, но и оказался еще более беспомощным и жалким.

Представьте себе сиквел, который не столько продолжает оригинал, сколько копирует его. Новые герои вперемешку со старыми – все пустышки без исключения – проходят все те же подземелья, сражаются со все теми же боссами («Нас воскресила сила кристаллов!») и попадают во все те же ситуации (TAY имеет наглость повторять даже сюжетные ходы оригинала!). Если FFIV была всего лишь плоха, то TAY – не просто невероятно убога для игры 2007 года выпуска, но еще и стопроцентно вторична. Даже музыка прямиком позаимствована из «четверки».

Понятно, что повторы в разумных количествах можно назвать отсылками к оригиналу, но The After Years переходит грань всего разумного уже в первые часы игры; это – не фансервис, это – наглый плагиат.

Геймплей TAY недалеко ушел от «четверочного», и частые однообразные бои очень утомляют (я лично осиливал их только за чтением книжки, долбя пальцем по кнопке подтверждения и не глядя на экран). Оба нововведения в классическую механику – комбо-атаки нескольких героев да смена фаз луны, усиливающая или ослабляющая те или иные способности, – погоды не делают, благо контроля над составом боевой партии у нас нет до самой развязки. Более того, поскольку в каждой главе мы играем за разные команды героев, в финале, когда они все объединяются, создается чудовищнейший дисбаланс сил, делающий огромное количество персонажей абсолютно бесполезными. Это называется «наслаждайтесь еще десятью часами унылейшей прокачки».

Я обозревал The After Years пару лет назад для рубрики LiveNetworkChannel, и не нашел для нее тогда ни одного хорошего слова. Напомню, что Wii-версия игры продавалась по эпизодам: за первую и последнюю главы она просила 800 очков, за остальные – по 300, что в сумме складывалось в нехиленькую для скачиваемого проекта сумму в $37.

Вверху: «Интерлюдия» не дает даже иллюзии свободы и представляет собой короткую череду старых подземелий.

Внизу слева: И когда у героев возникают серьезные трудности, в последнюю секунду картинно появляется спасительный товарищ. Сколько нас еще будут потчевать этими штампами? Доколе?!

Главное же достоинство TAY в Complete Collection заключается в том, что здесь ее можно рассматривать как бесплатный придаток к FFIV – и игнорировать.

Есть в Complete Collection и третья часть эпопеи – Interlude, призванная связать воедино истории FFVI и The After Years. Только вот же незадача – этого вовсе не требовалось! В оригинале героический герой Сесил спас мир от злобного зла, в сиквеле этим занимается его сынишка. «Интерлюдия» же происходит через год после событий «четверки», длится всего пару часов (и использует все те же осточертевшие уровни) и не привносит в сюжетную линию дилогии ровным счетом ничего. Если бы FFIV действительно была пародией, то Interlude должна была бы стать этакой буффонадной мини-игрой а-ля «помогите Сесилу и Янгу порадоваться по поводу обретения потомства». Смысла в ней было бы не меньше, уверяю.

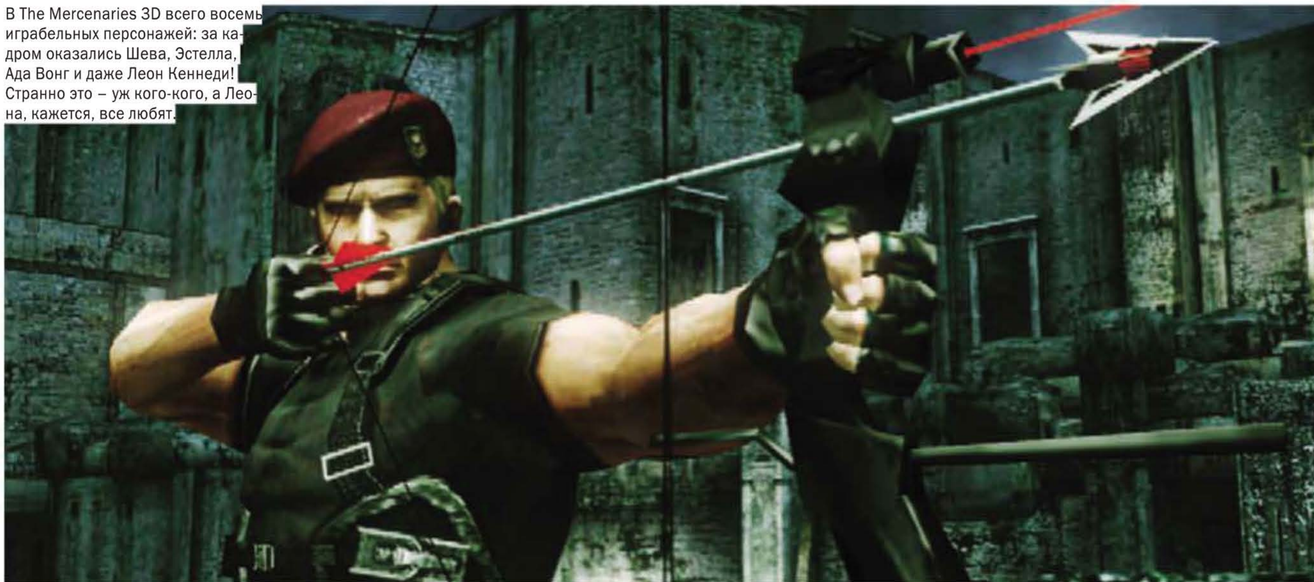
Когда-то давно, рецензируя столь же ущербные выпуски первых двух частей цикла на PSP, я дал им по пять баллов – и то исключительно потому, что это переиздание давало возможность обладателям портативки от Sony приобщиться к классике. Столько же я поставил бы и FFIV, будь она издана отдельно. Но нет – в «коллекции» наличествует The After Years; более того, она – основная причина купить этот сборник (ведь, прямо говоря, немногие занимаются скачиванием игр с Wii Shop Channel, а другого способа добыть TAY до сих пор не существовало), и это дает мне основание скинуть еще балл. И опять же хочется вспомнить, как в «СИ» описываются игры на четыре балла – «полный кошмар», «играть в трезвом виде невозможно», «разработчики должны убить себя». Да, это именно тот случай.

ОЦЕНКА 4.5





В The Mercenaries 3D всего восемь играбельных персонажей: за кадром оказались Шева, Эстелла, Ада Вонг и даже Леон Кеннеди! Странно это – уж кого-кого, а Леона, кажется, все любят.





Сергей Цилюрик

Resident Evil: The Mercenaries 3D

Жил да был в играх сериала Resident Evil бонусный режим под названием The Mercenaries, открывавшийся после прохождения. И оказался он настолько увлекательным, что в пятой части вырос в мультиплеерную составляющую, а на 3DS Capcom и вовсе решила развести в стороны «настоящую» RE (Revelations) и экшн-режим, сделав из Mercenaries полноценный ритейл-релиз.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
Nintendo
Разработчик:
Capcom
Обозреваемая версия:
Nintendo 3DS
Мультиплеер:
co-op, local/online
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Правила игры здесь просты: за выбранного персонажа на выбранном уровне надо набрать как можно больше очков. Время ограничено, но его можно пополнять, находя раскиданные по карте бонусы и добивая противников физическими атаками. Основной источник очков в Mercenaries – комбо, для поддержания которого нужно валить врагов одного за другим без промедления. Раунд заканчивается или при гибели персонажа, или по истечении времени, или после убийства всех 150 противников; в зависимости от числа очков игроку (или игрокам, если играют вдвоем) выдается рейтинг – от D до SS. Нехитро, правда?

Собственно, такая же механика наличествовала в бонусных режимах четвертой-пятой частей Resident Evil. The Mercenaries 3D же не может похвастаться ни одним новым персонажем, ни одной новой локацией – из двух последних номерных выпусков сериала она позаимствовала ровным счетом все, что имеет. И обращается с позаимствованным далеко не бережно.

Ладно бы еще графика с этим жутким алайзингом – окей, портативная платформа, не слишком мощная, можно простить. Хотя тот факт, что враги, находящиеся шагах в десяти поодаль, теряют всю плавность анимации и начинают двигаться словно герои неспешно проматываемого диафильма, несколько удивляет – подобного я не припомню нигде, даже на самых слабых приставках. Но самое страшное – пострадали и уровни: их банально урезали. На каждой без исключения карте (включая и те, что были на, гм, PS2) найдется не одно место, ранее доступное, а ныне отгороженное. Например, нельзя больше попасть на нос и мачту корабля, завод по производству ракет лишился второго конвейера, а адская тюрьма потеряла добрую половину этажей. Непонятно только зачем. Памяти не хватило? Если так, то нечего и браться было вообще за этот проект. Чем вы там думаете, господа из Capcom?

И ведь урезали не только размеры уровней, но и их количество. Согласитесь, было бы резонно ожидать наличия в отдельной ритейловой игре про «Наемников» хотя бы те 12 этапов (4 из RE4, 8 из RE5), которые уже были созданы заранее. Тут даже и думать нечего! Но нет – за бортом остались Village, Ancient Ruins и Experimental Facility из пятой части и, что самое обидное, Waterworld из четвертой.

Зато разработчики зачем-то решили запихнуть в «Наемников» битву с боссом из RE5 – той самой помесью летучей мыши и скорпиона, под кото-



Слева: Две миссии из здешних трех десятков – особенные; в них идет не непрерывное истребление 150 врагов, а поэтапное. Враги спаунятся пачками по 10-15 штук, и между «волнами» идет кратковременная загрузка. Таким образом, в один уровень RE: TM3D умещает все типы врагов и мини-боссов.

Хоть «Наемники» впервые появились в Resident Evil 3 (получив название по профессии задействованных персонажей), корни их видны и в дополнительных сценариях из второй части. Путь обделенного обширным арсеналом Ханка из канализации до крыши полицейского участка очень даже напоминает The Mercenaries из «Немезиса», за тем лишь исключением, что в них добавился таймер, пополнять который можно было убийством врагов. Современный же вид «Наемники» обрели в четвертой части – там, к слову, среди играбельных персонажей были не только герои сюжетного режима, но и Ханк. Которому, пожалуй, The Mercenaries 3D и обязана своим существованием.





рую нужно было класть мины, а затем расстреливать в уязвимое место под хвостом. Только вот бой с гигантским чудищем проходит не на широкой круглой арене, как в оригинале, а в узеньких траншеях третьей карты из RE4, где банально развернуться негде, когда монстр преграждает собой весь коридор. А теперь добавьте к этому боссу одновременно с ним появляющихся (и бесконечно спаунящихся) культистов в количестве штук так шести и двух гигантов-палачей – и у вас не останется ни малейшего сомнения в том, что RE: The Mercenaries 3D делали садисты.

Серьезно – если в «Наемниках» 4-5 частей получалось именно что набирать очки, то в последних миссиях TM3D приходится выживать. Во многом – из-за того, что изменились правила. Раньше противники появлялись где-то вдалеке и потом долго бежали навстречу, давая достаточно времени для их убиения, а в Mercenaries 3D они словно взяли уроки у собратьев из Left 4 Dead и возникают из ниоткуда за каждым углом. Стоит отвернуться на пару секунд – и сзади уже подкрадываются враги, готовые с радостью отпилить у вас кусок затылка. А управление-то по-прежнему старое, «танковое»! Хоть при прицеливании (которое здесь реализовано с видом от первого лица, что, на самом деле, весьма удобно) и можно передвигаться, персонажи это делают так неторопливо, что спастись таким образом от более-менее быстрых атак не выйдет. Зато почему-то нельзя разворачиваться на 180 градусов при перезарядке или лечении, хотя раньше такое было обычным делом. Враги же совсем озверели: если они схватят героя, то быстрое шевеление аналогом уже не поможет – включается QTE, состоящий из произвольным образом выбираемых кнопок. Одна ошибка – провал. А гады лезут просто отовсюду – безопасных мест здесь практически не существует.



Несмотря на наличие у 3DS тачскрина, который, казалось бы, так и просится стать инструментом для точного прицеливания, управление в The Mercenaries 3D классическое. Слишком уж много кнопок задействуется.

В RE: The Mercenaries 3D нашлось место и целому одному нововведению – системе умений. Каждый персонаж может экипировать до трех навыков (из трех десятков), улучшая владение оружием, повышая наносимый урон или отведенное на комбо время. После прохождения уровня экипированные скиллы прокачиваются; на максимальном (третьем) уровне они дарят персонажу дополнительный бонус.

RE: The Mercenaries 3D позволяет играть вдвоем – как по локальной Wi-Fi сети, так и через Интернет. Наличие толкового напарника прямо-таки преображает геймплей – всегда есть кому поддержать комбо, есть на кого понадеяться, когда мало здоровья. Правда вот, больше одного уровня с ним пройти нельзя – после экрана с результатами игра возвращается в главное меню, предлагая создавать сессию заново. Но самое замечательное – когда рандомным партнером оказывается человек, прокачавший до максимума владение ракетницей и от этого имеющий бесконечный боезапас и неуязвимость практически от всех атак. Дело в том, что с такими читерами счет не ведется вообще – что бы вы ни делали, результатом будет 0 очков и позорный рейтинг D. И потерянные 10 минут жизни. Таких персонажей, конечно, можно отсеивать, но от самой необходимости постоянно выискивать иконку подлого скилла не очень-то радостно.

Механика «Наемников» хороша, и играть в них по-прежнему весело и увлекательно, особенно вдвоем, но двух тысяч рублей они совершенно точно не стоят. Да и своей американской цены в $40 – тоже. Нового контента здесь нет, старый – испорчен. Так дела не делаются, Capcom.

ОЦЕНКА 6.5

Внизу: Самый простой способ выбить из врага дополнительные 5 секунд к таймеру – опрокинуть его на землю. У большинства персонажей по лежачим противникам проходят достаточно мощные добивания.

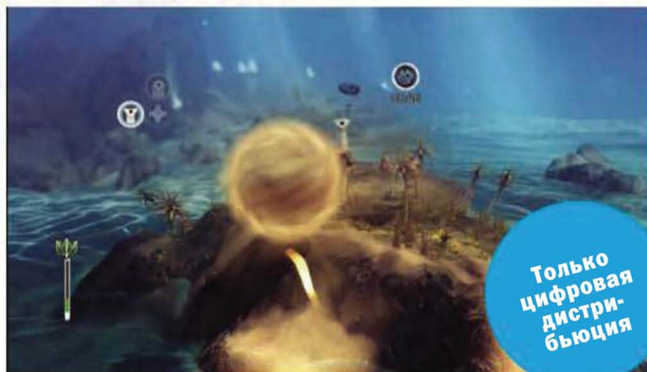


ВРАГИ СЛОВНО ВЗЯЛИ УРОКИ У СОБРАТЬЕВ ИЗ LEFT 4 DEAD И ВОЗНИКАЮТ ИЗ НИОТКУДА ЗА КАЖДЫМ УГЛОМ.



Как и в RE5, падение здоровья до нуля вводит персонажа в беспомощное состояние: при одиночной игре можно частым нажатием кнопки восстановить парочку HP и вернуться в строй; при кооперативном же отстреле врагов на помощь обязан прийти напарник, иначе – Game Over.


С мини-боссами случилась перетасовка: здоровенные насекомые и гиганты-шаманы в Mercenaries так и не появились, и на уровнях можно встретить не только изначально там обитавших противников, но и «гостей». Готовьтесь увидеть в шахтах из RE5 размахивающего бензопилой во все стороны доктора Сальвадора, а в Эль Пуэбло – слепых гаррадоров.



Только цифровая дистрибьюция



Песочный шар – в каком-то смысле и есть герой игры. Набранный в сферу песок можно ссыпать куда угодно на уровне. А затем набрать воды. Или лавы. Или вытащить из земли дерево...

PC
PS3
XBOX 360



Артём Шорохов

From Dust

Первые изображения, представляющие игру под кодовым именем Project Dust, очень быстро привлекли внимание всех ценителей необычного арт-дизайна. А слова Эрика Шани (как, впрочем, и сам Эрик Шани, человек, чьё имя неразрывно связано с культовым приключением Another World) о том, что героем его новой работы предстанут не люди даже, а сама мать-природа, пробудили интерес тех геймеров, для кого слова «игра как искусство» – не пустой звук.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox Live Arcade, PlayStation Network, Steam/OnLive
Жанр:
strategy.god_sim/ puzzle.physics.fantasy
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft Montpellier
Режиссёр:
Эрик Шани
Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Франция

Уже в продаже в XBLA, Steam и OnLive

From Dust, вне всяких сомнений, авторская работа. Более того – это проект, который вернул в индустрию «блудного творца», тринадцать лет назад покинувшего видеоигры ради… вулканов. Собственно, вулканы-то, а вернее один вполне конкретный вулкан – Ясур, что на острове Тана (Республика Вануату, Меланезия), – ещё в 1999-м зажёг лампочку в голове Эрика, просигналив: Project Dust быть. Глядя на одно из незабываемых природных чудес, тогда уже бывший (и тогда же «ещё будущий») геймдизайнер трепетал одновременно от ужаса и восторга, пробуя на вкус неожиданную мысль: «Хочу создать ещё одну игру, пока не вышло моё время, и в этой игре хочу выразить всю двойственность природы – то, сколь прекрасной и сколь жестокой она предстаёт в одно и то же время».

Но возвращаться в стены Ubisoft Шани не спешил – с того памятного дня и до того момента, когда концепция была сформирована, подана и одобрена, минуло целых семь лет, потраченных на изучение природы, главной страсти в жизни новоявленного вулканолога. Когда же проект, наконец, стартовал, одним из главных (а может быть, и главным – ведь сама концепция вызревала уже много лет) аспектов его воплощения стал арт-дизайн, та самая художественная концепция, что частым бреднем ловит ценителей «необычных» игр, способных сполна насладиться произведением глубоко личным, рождённым велением души, а не линейкой и циркулем. Забегая вперёд, спешу сказать, что и судить From Dust приходится, главным образом, с художественных позиций. Ведь как коммерческий продукт игра и впрямь выдалась «не для всех». В каком угодно смысле.

Позднее продюсер Ubisoft, Гилльям Бунье, признавался, что смелость компании в отношении From Dust во многом вдохновлена успехом предшествующих арт-игр, вроде Flower от thatgamecompany. По его словам, медитативный миф (именно так наиболее метко получается описать детище Эрика Шани) с самого начала был задуман как «игра не для всех», Ubisoft не хотела сковывать создателей ориентирами мейнстрима – поэтому достойная отдельного диска и множества заставок игра отправилась на DL-рынок со щадящим ценником в $15.

Итак, From Dust. Духовная наследница Tribes, годсим, намеренно отвлечённый от религии, игра о силах природы, общающихся с причудливым племенем, что пытается укрепить память поколений и населить неизведанный мир. И если отвлечься от высоких материй, от художественного исполнения и того осязаемого присутствия чего-то величественного, непознанного и неподвластного, вынырнуть из медитации и проанализировать From Dust как игру, как образчик геймдизайна, как продукт, заслуживающий цифровой оценки… Останется занятный, негосте-

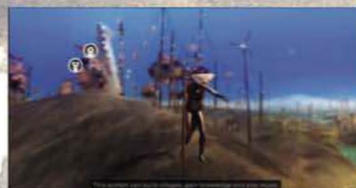


ДУХОВНАЯ НАСЛЕДНИЦА TRIBES, ИГРА О СИЛАХ ПРИРОДЫ, ОБЩАЮЩИХСЯ С ПРИЧУДЛИВЫМ ПЛЕМЕНЕМ, ЧТО ПЫТАЕТСЯ УКРЕПИТЬ ПАМЯТЬ ПОКОЛЕНИЙ И НАСЕЛИТЬ МИР.











Вверху: «Кинематографический» вид на тотем. Такую картину обычно можно увидеть лишь в заставках или на промоскриншотах, но не во время самой игры. В любой момент, впрочем, дозволяется «наблюдать» за любым членом племени, воззрившись на мир из-за его плеча.





приимный, порой запутанный или даже недружелюбный, но непреодолимо притягательный мирок с множеством правил, *помогающих* игроку *помогать* подопечному племени.

Устройство игры просто и лаконичностью словно намекает на Flower: всего-то и нужно – населить нынешнюю территорию и отправиться на изучение новой. Племя кочует от тотема к тотему, музыкой и танцем строит поселения, даруя *богу-игроку* могучие силы стихий, и тот мудро распоряжается ими, ко времени и к месту насылая засуху и задувая огонь, перемещая воду и пересыпая песок, направляя лаву и воздвигая горы… На механике незамысловатой тактической стратегии удачно прижились и пазл, и всепроникающая физика, сделавшая весь подопытный мирок «настоящим», логичным и в то же время непредказуемым в мелочах. Он впрочем, сильнее племени и сильнее вас – могучие стихии возможно лишь немного направить, самую малость повлиять на положение вещей, но вовсе не обуздать, и уж тем более не подчинить природу, в согласии с которой пытается обустроиться племя.

На пути к условному «выходу» на всяком уровне предстоит решить множество задач. Так или иначе все они сводятся к *поиску пути* (добраться до тотема, чтобы воздвигнуть деревню, странным людям в причудливых масках не так-то и просто) и *установлению некоторой стабильности* (поселение может затопить, пламенеющие деревья могут вызвать пожар – да мало ли опасностей под этим прекрасным небом), но – вот приятный сюрприз! – не дублируются и не сводятся к воспроизведению отработанных схем. Познавать что-то новое, выдумывать что-то новое, снова и снова потирать затылок, соображая, что именно и как именно предстоит сделать на этот раз, и чертыхаться, понимая, что решение очевиднее и проще, хотя и всё ещё труднореализуемо и будет стоить многих случайных ошибок – вот что такое «медитировать с From Dust».

Вот что такое светлая сторона арт-игр. Их художественность, эмоциональность, заряд ощутимой творческой энергии. Но есть и другая сторона – тёмная. Та, где «для себя» и впрямь не равняется «для всех». Та, где туманно очерченные правила не враз понятны, а задания порой расплывчаты. Та, где на экран то и дело лезут рулоны пояснительного текста, умело запутанного писателем, приглашённым на роль стилиста. Та, где медитация – подчас нервная и вдобавок непроматываемая, а положение камеры не всегда удобно. Вот та тёмная сторона, стараниями которой From Dust куда приятнее и легче восторгаться, нежели на самом деле в неё играть.

Это не пустые придирки и даже не недостатки, нет. Это погрешности творческого уравнения, тернии избранного авторского пути. В конце концов, искусство, пусть всегда оно объективно прекрасно, в субъективном восприятии неспособно нравиться всем.

ОЦЕНКА 8.5

Как приручить стихию

Если вы пропустили время увлечения индустрии «симуляторами бога», сегодня самое время наверстать. Попытайтесь представить себя божеством кучки аборигенов, способным на незначительные вмешательства в природные процессы. Курсор-ветерок на экране – ваша единственная возможность влиять на происходящее. С его помощью можно отправить племя к тотему, и оно обоснуется там, даровав вам сообразную тотему силу – коей вы, божество, сможете пользоваться пока поселение активно. Скажем, вызывать непродолжительную засуху, чтобы заставить озёра и реки обнажать дно, а океан – отступать. Или лишать воду текучести, обращая её в подобие желе с соответствующими физическими свойствами. Но это – лишь время от времени и лишь пока заселён тотем (на каждой территории-уровне необходимо заселить их все, а затем отправить людей в исход). Другое дело – возможность брать и оставлять. Брать песок, воду, лаву, растения – всё, что позволит игра. Песком можно присыпать ручей или пропасть, мешающие племени отправиться в путь, но вода всё равно вскоре возьмёт верх. Лава способна спалить всю деревню, но, застыв, превращается в твёрдую породу. У воды великое множество применений. Так же как и у флоры, и фауны причудливого мира. И вот так, виток за витком, открытие за открытием, катаклизм за катаклизмом (о них поведает шаман, а игра витиевато уточнит задание и запустит таймер), исход за исходом, тактическая головоломка, похожая разом и на Tribes, и на Pikmin, и даже на Lemmings, растёт будто снежный ком, умножает сущности, подбрасывает интересные, неожиданные, порой вызывающие восторг, а порой и раздражение, задачки, которые по плечу только вам. Крошечному богу крошечного племени.









Когда здоровье героя приближается к нулю, экран покрывается кровью и трещинами. Когда терпение игрока приближается к нулю, трещины могут стать перманентными!



Илья Ченцов

Capsized

Посадка была жёсткой. («Звёздное наследие»)

При первом же знакомстве с Capsized хочется надеть шапочку кинокритика и с умным видом изречь: «Графика и музыкальное оформление стилизованы под научно-фантастические мультфильмы последней трети XX века, в частности, «La planete sauvage» Рене Лалу и «Тайну третьей планеты» Романа Качанова». Программист Ли Вермюлен, однако, отвечает: «Насчёт источников вдохновения не знаю, но про Лалу никогда не слышал», и если сравнивать не впечатления от визуального ряда, а непосредственно картинку, сходства действительно минимум.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Alientrap Games/Valve (Steam)
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Aleintrap Games
Обозреваемая версия:
????
Мультиплеер:
до 2 игроков (co-op/vs, local)
Страна происхождения:
Канада

Уже в продаже

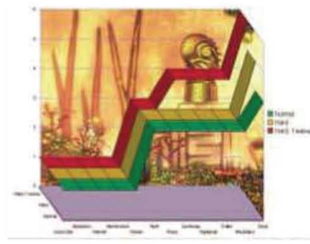


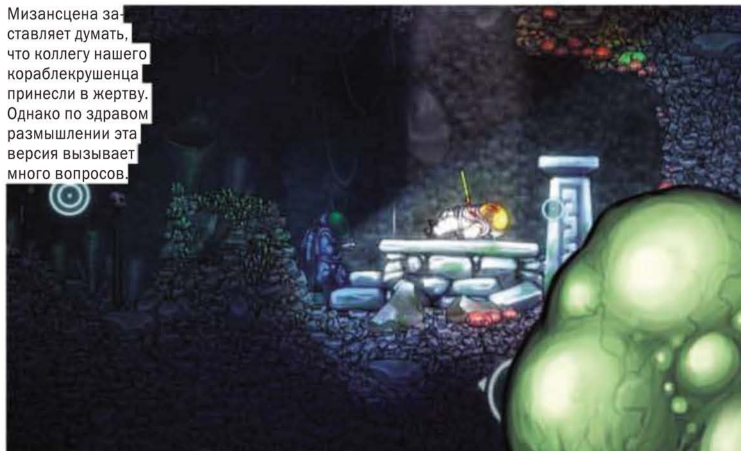
Точно так же здешний минималистический сюжет напоминает десятки научно-фантастических фильмов, но на самом деле весьма оригинален: космическое кораблекрушение забрасывает героя на неизвестную планету, населённую псевдопримитивными аборигенами, которые никак не хотят идти на контакт и всячески препятствуют попыткам бедняги-астронавта вернуться домой – но не со злобы, а потому, что он вторгается на их территорию. Специфика жанра как будто не предполагает мирного разрешения конфликта, однако в списке Steam-достижений есть значок «Пацифист», выдаваемый за пять этапов, пройденных без единого выстрела (некоторое лукавство здесь, впрочем, присутствует: расправляться с врагами можно и другими путями). Точно так же и количество убитых инопланетян, хоть и демонстрируется в конце уровня, на итоговую оценку не влияет – гораздо важнее делать всё быстро и поменьше умирать. Тяжёлый Моральный Выбор, таким образом, в ненавязчивой форме имеется, что для двухмерного платформера весьма удивительно.

Но если не гнаться за звёздочками и ачивментами (тем паче что многие пока не работают), первые миссий пять из двенадцати проходятся довольно просто даже на максимальной сложности – лечебных «плюсиков» по инопланетным пейзажам раскидано много, жизней выдают тоже приличное количество, а от пеших туземцев довольно легко удрать и расстрелять их из-за края экрана – бьют они метко и вооружены неплохо, но особой подвижностью не отличаются. Герой, между тем, может не только прыгать, но и залезать на вертикальные стены, летать на реактивном ранце (правда, к нему нужно топливо) и подтягиваться на энергетическом гарпуне, соединяющем в себе функции гравитационной пушки и бионической руки – то есть с его помощью можно не только «тарзанить», но и хватать всё, что плохо лежит или стоит, включая облачённых в маски защитников планеты. Поначалу, впрочем, больше страшиться нужно не гуманоидов, а фауну – особенно запоминаются гигантские насекомые с телом-пузырём, летающие вокруг с характерным угрожающим шипением, атакующие неожиданно, хватая героя в челюсти, и умирающие неохотно. Однако докучают и зубастые «волки», способные запрыгивать на потолок, и мелкие «чужата», высы-

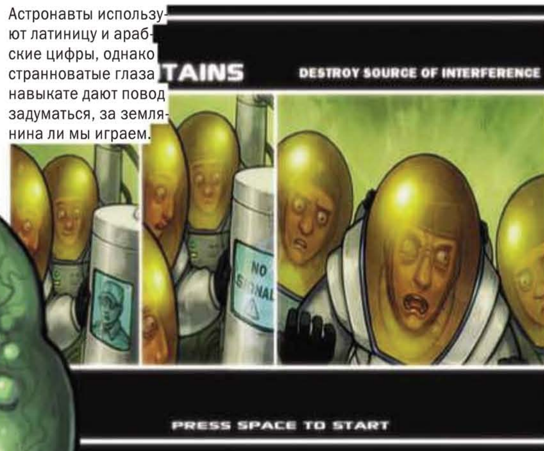
Языком цифр

Эта простая диаграмма примерно показывает, как нарастает реальная сложность Capsized при игре в разных режимах. 1 обозначает низкую сложность, 3 – среднюю, 4 – высокую, 5 – очень высокую. Как видим, до пятого уровня (Chasm) включительно играть просто независимо от того, какую сложность вы выберете в меню. С уровня Hunt сложность начинает нарастать, однако реальные проблемы появляются на седьмом, Ruins, полном кислотных ловушек. С этого момента пройти этап, не потратив ни одной жизни, становится гораздо труднее. Однако уменьшить сложность с Hard на Normal меня заставил только финальный босс.





Мизансцена заставляет думать, что коллегу нашего кораблекрушенца принесли в жертву. Однако по здравом размышлении эта версия вызывает много вопросов.



Астронавты используют латиницу и арабские цифры, однако странноватые глаза навыкате дают повод задуматься, за землянина ли мы играем.

В ПЕРЕСТРЕЛКАХ ИЗ ВРАГОВ ХЛЕЩЕТ ЗЕЛЁНАЯ КРОВЬ И ОТВАЛИВАЮТСЯ КУСКИ МАСОК, А НА ФОНЕ ПОРХАЮТ ИНОПЛАНЕТНЫЕ БАБОЧКИ И ПОДНИМАЮТСЯ ВВЕРХ ПУЗЫРЬКИ.

пающиеся из больших коконов, если их неосторожно уронить, и на первый взгляд безобидные «мочалки» – как раз потому, что на первый взгляд безобидны. Позже в бой вступают владеющие телекинезом и левитацией шаманы – с этими уже воевать поинтереснее, однако при желании можно и от них спрятаться в уголок и кемперить оттуда, благо пушки, бьющие непрямой наводкой, в Capsized имеются в ассортименте: мортира в альтернативном режиме жарит снарядами, летящими по баллистической траектории, а наноботомёт выпускает тучку самонаводящейся агрессивной робопыли.

Но на практике часто получается, что опаснее живых врагов ловушки – кислотные фонтаны и копьеметалки. Их-то не расстреляешь (хотя некоторые можно отключить). Когда игра после битвы с псиониками заставляет спуститься в подземелье, зажечь фонарик и начать лавировать между струями едкой жидкости, гонор как-то спадает, и изящно пробежать-пропрыгать-протарзанить от начала до конца с налёту не получается. Вот за что стоит похвалить Alientrap – к каждой миссии они заставляют искать новый подход. Варьируются задания (доберись до выхода, собери предметы, уничтожь ключевых противников), появляются новые враги и препятствия, меняется внешний вид и характер местности – при этом до штампов «уровень с лавой, уровень со льдом, лес, казино» авторы не опускаются. Так что же, честь им и хвала?

Без сомнения, да. Однако доза радости, которую вы получите, очень зависит от выбранного уровня сложности. Это, конечно, всегда так, но если скажем, в недавнем «Ведьмаке 2» мне за глаза хватало и Normal, то в Capsized, как я уже сказал, даже Hard очень простой. Оружие, правда, в начале уровня каждый раз отбирают, оставляя только базовый бластер, но вы удивитесь, насколько он эффективен – пушка номер два, совмещающая в себе функции дробовика и пулемёта, в сравнении с ним не котируется вообще. Так что, если хотите настоящего вызова и настоящего кайфа, играйте на «харде», стараясь не потратить ни одной жизни. Это будет жёстко, но зато вы проникнетесь игрой,

Изначально аборигены задумывались более ящероподобными. Сейчас сквозь полуразбитые маски тоже проглядывает бугристая кожа, однако полностью они никогда не слетают.



вдоль и поперёк изучите огромные уровни, натренируетесь различать монстров по звуку (а летящих над головой «пузырных мух» – по падающим из пасти капелькам слюны) и мгновенно реагировать; наловчитесь бить врагов не только из пушки, но и используя «кинетический таран» – а ещё их можно давить тяжеленными космическими ботинками!

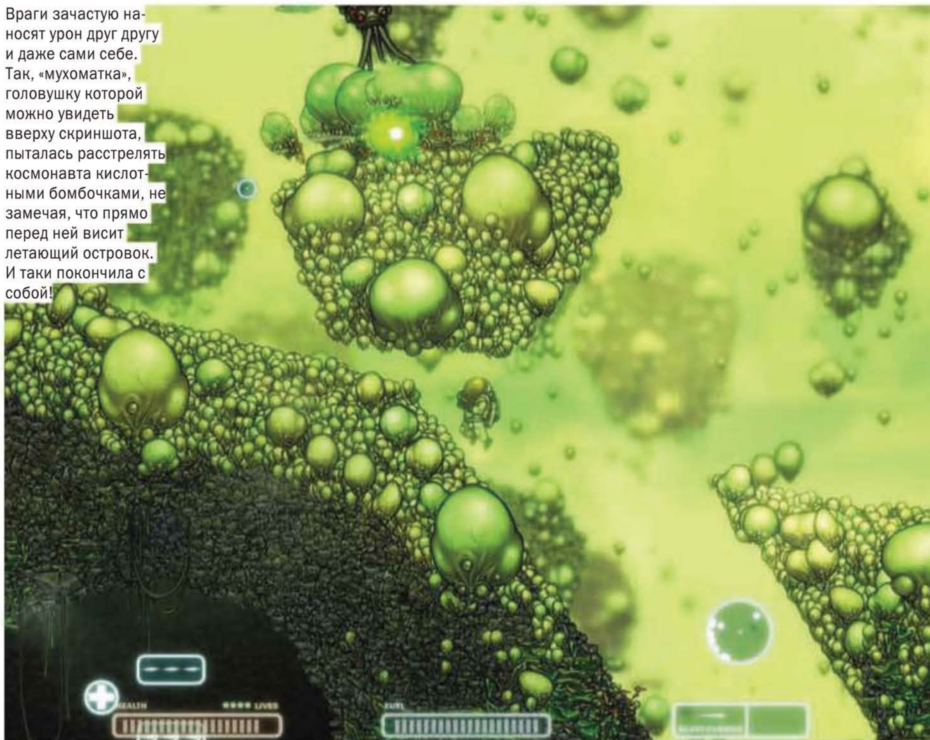
Для придания этой рецензии наукообразия я даже нарисовал соответствующий график нарастания сложности/интересности (см. врезку). Одно важное уточнение: диаграмму я составлял, управляя космическим Робинзоном с помощью мыши и клавиатуры. Capsized поддерживает и геймпады (исключительно для Xbox 360), однако целиться с их помощью непросто – возможно, в этом случае названия уровней сложности и будут справедливыми.

В общем, вместо обычной оценки в конце статьи хотелось бы поставить целую табличку, где каждый уровень

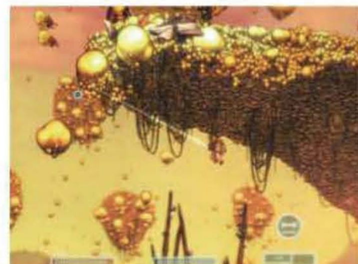
Об авторах

До Capsized программист Ли Вермюлен (Lee Vermeulen) в сотрудничестве с Форестом Хейлом (Forest «LordHavoc» Hale) сделал популярный в узких кругах FPS Nexuiz. В официальном описании Capsized упоминается, что игра содержит «элементы управления шутера от первого лица», и со временем понимаешь, что Ли имел в виду и как он мог использовать накопленный опыт при работе над новой игрой.
Автор саундтрека – швед Магнус Биргерссон (Magnus Birgersson), известный как Solar Fields. Его музыку вы слышали в Mirror's Edge, в Capsized же звучат мелодии из альбома Movements.
Инопланетные пейзажи с тысячами замечательных деталей, местных дикарей и их неожиданно продвинутое оружие, здоровенных насекомых и совсем мелких козявок, нашего героя в мешковатом скафандре и всё прочее, что вы видите на экране, нарисовал художник Джесси Макгибни (Jesse «McGibs» McGibney). Творчество Джесси разбросано по разным уголкам Интернета, так что, если вам интересны его работы, проще всего ввести его имя в Google. Актуальный сайт – mindofmcgibs.blogspot.com: здесь можно найти краткую историю Capsized (игра начиналась, как приключения «кролика в цилиндре»), комиксы, рисунки и концепт-арт к другим проектам. Похоже, в новой игре Alientrap появятся «альтернативные» древние греки, вооружённые автоматами и использующие вполне современные, даже футуристические, технологии!




Враги зачастую наносят урон друг другу и даже сами себе. Так, «мухоматка», головушку которой можно увидеть вверху скриншота, пыталась расстрелять космонавта кислотными бомбочками, не замечая, что прямо перед ней висит летающий островок. И таки покончила с собой!

СЕКРЕТ!
Чтобы запустить совместную игру, имея только один контроллер для Xbox 360 (второй игрок использует мышь и клавиатуру), нужно в экране настроек включить опцию Coop и – внимание! – выключить опцию Gamepad. В противном случае игра будет думать, что вы хотите играть с помощью двух геймпадов.





ДОКУЧАЮТ И ЗУБАСТЫЕ «ВОЛКИ», СПОСОБНЫЕ ЗАПРЫГИВАТЬ НА ПОТОЛОК, И МЕЛКИЕ «ЧУЖАТА», И НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД БЕЗОБИДНЫЕ «МОЧАЛКИ».

сложности и каждый метод управления заслужил бы свой рейтинг, но я просто ещё раз скажу, что играть в Capsized лучше на Hard, и боксовый контроллер лишний раз не трогать.

А дальше я хотел собрать список нареканий, объясняющих, почему игра не получила высший балл, но с ужасом понял, что на каждом минусе висит здоровенный плюс. Например, можно придраться к примитивной анимации: верхняя часть тела просто крутится вокруг своей оси, когда герой и аборигены целятся вниз или вверх, а вместо драматических предсмертных конвульсий убитые противники просто разваливаются на куски. Но зато куски эти физически корректны – отвалившуюся голову даже можно подобрать энергогарпуном и использовать как снаряд.

В перестрелках из врагов хлещет зелёная кровь и отваливаются куски масок, и даже на фоне происходит какое-то шевеление, будь-то порхающие инопланетные бабочки или поднимающиеся вверх пузырьки на уровне Highlands.

Из дополнительных режимов самой жёсткой критики заслуживает Bot Match – обыграть даже четырёх ботов-космонавтов не составляет никакого труда. «Дуэль», требующая аж двух майкрософтовских геймпадов, тоже достойна вопросительной физиономии – почему бы не прикрутить поддержку двух мышей? Но разве само присутствие альтернативных способов играть достойно порицания? Тем более что остальные режимы – сбор бонусов на время, оборона от наступающих орд врага и прохождение уровней без использования оружия – безусловно, неплохи.

Что ещё? На пологих склонах космонавт иногда ни с того ни с сего застревает, и приходится прыгать практически на ровном месте – но зато при некоторой сноровке его можно заставить подниматься даже по наклонному потолку, причём без использования энергогарпуна. Уровней мало? Зато они здоровенные. Честно, я сдаюсь. Может быть, я с грехом пополам и одолел финального босса, но Capsized одержала надо мной гораздо более значительную победу: приманила, показавшись вначале просто неплохой игрой, и не отпускала, пока я не понял, что игра на самом деле – отличная.

ОЦЕНКА 9.0


Наноботы за работой.

Внизу: На одном из уровней герою нужно разрушить несколько статуй Чозо... ну, то есть местного божества. Проблема в том, что изваяния отражают огонь из любого оружия. Головоломок подобного рода в игре хватает, обычно они решаются творческим использованием энергогарпуна.







Леонид Озеров

Дух Дракона

ddgame.ru

«Дух Дракона» опровергает расхожее представление о том, что браузерные игры и посредственная графика неразделимы. Одного взгляда на здешние арены достаточно, чтобы переубедить даже закоренелых скептиков.

Живописные чащобы и болота, величественные башни и пронизанные вековой сыростью подземелья – фэнтезийный мир подкупает богатством палитры и обилием деталей. С такими декорациями невозможно не почувствовать себя героем, чья цель в жизни – победить зло, построить замок и приручить дракона.

Кого считать злом, выяснится довольно быстро. С идейными убеждениями в «Духе Дракона» все просто: орки и отрекшиеся встают на сторону темных сил, люди и эльфы защищают идеалы света. Впрочем, не всех прельстит идея сразу же с головой бросаться в омут PVP и в грандиозных сражениях выяснять, чей бронированный кулак и волшебный жезл крепче. Да и разумнее хотя бы немного отточить навыки на многочисленных монстрах всех мастей и степеней зубастости. А заодно – освоиться с избранным амплуа. На выбор представлены семь классов персонажей. Рыцари, охотники, воины и воры разят недругов холодным металлом, маги, знахари и жрецы обеспечивают огневую поддержку, а также пекутся о благополучии отряда.

Битвы проходят по законам стратегических пошаговых RPG. Довольно быстро выясняется, что в одиночку далеко не ускачешь. Мало-мальски серьезные боссы хитры, крепки здоровьем и с легкостью отправят на тот свет зазнавшегося храбреца. Самое время собрать команду сподвижников и отправиться в рейд всей гурьбой. Стратегическая составляющая, к слову, – не пустой звук. Численный перевес – ничто, если бойцы дерутся бездумно, не пытаясь анализировать слабости неприятеля.

Разоряя чужие подземелья, настоящие герои не забывают о благополучии собственных. Главная особенность «Духа Дракона»: родной замок – это не просто приют для путешественников. Здесь можно и оружие новое выковать, и артефактами разжиться, и квесты получить. Чем активней участвуешь в развитии крепости (поставляешь необходимые ресурсы, сдаешь полученные в схватках с монстрами артефакты), тем дальше взбираешься по карьерной лестнице, коллекционируя титулы. Особо жадным до власти наверняка захочется занять королевский трон, чтобы затем лично раздавать поручения подданным. Хотя корона, конечно, не самая легкая ноша. Того и гляди, какой-нибудь энтузиаст заручится народной поддержкой и вызовет существующего правителя на дуэль, лишь бы досрочно отправить его на пенсию.

Но довольно о междоусобицах. Куда чаще игрокам предстоит наводить шороху в чужих бастионах. Когда соседи отстают в развитии, это всегда греет душу. А чтобы вставить им палки в колеса, необходимо в урочный час отбить все накопленные конкурентами ресурсы. Дело ведь в чем: замок набирает уровни автоматически – при условии, что в необходимых материалах недостатка нет. Апгрейд же происходит в определенное время, и к этому сроку конкуренты наверняка заполнят кладовые до отказа. Тут-то и пора на них нападать! Чтобы рейды были интереснее, создатели предусмотрели различные способы усложнить путешествие агрессоров.

А что же драконы? Они – грозные союзники, мощный козырь, и каждое их появление на поле битвы – самое настоящее событие. Не испепелишь хотя бы раз неприятеля при помощи верного чешуйчатого – считай, и не видел главных красот «Духа Дракона».

Индустрия не стоит на месте – о браузерных играх уже не стоит судить по эталонам прошлых лет. «Дух Дракона» – отличный шанс в этом убедиться, а заодно окунуться в атмосферу фэнтезийного мира – с величественными замками, грозными чудовищами и непременными политическими интригами. Искателей приключений уже ждет сайт ddgame.ru **СИ**









Ярослав Ужин

City of Transformers

Тема гигантских (или не очень) человекоподобных боевых роботов велика и неисчерпаема. Даже жаль, что MMORPG в подобной вселенной практически не делаются или делаются из рук вон плохо. Но есть надежда на исправление ситуации – совсем скоро (в конце этого года) отечественным пользователям станет доступен проект City of Transformers, где каждый сможет слиться в единое целое с мощной боевой машиной.

События разворачиваются на затерянной в галактике планетке, где некогда случилась глобальная катастрофа. Случилась не сама собой – некая раса, лелеявшая злодейские планы, вознамерилась уничтожить созданных ею же разумных машин. Но в последний момент случилось чудо – один из механизмов разгадал его и сумел остановить негодяев. Правда, и сам не уцелел, однако перед смертью успел передать местным homo sapiens свои знания (и сверхспособности в нагрузку). Нарождающиеся сверхчеловеки, недолго думая, обожествили спасителя и решили любой ценой защищать свою свободу, объединившись в так называемый Альянс.

В число членов этой организации мы и попадем, а противниками по сюжету выступят управляемые AI персонажи. Хотя в будущем введут вторую доступную фракцию, но и без этого подраться есть с кем. PvP в City of Transformers по достижении 20 уровня практически неограниченное, создатели даже подталкивают нас к нему, давая бонусы игрокам с высоким рейтингом убийств. Укрыться от атак реально лишь в паре-тройке локаций, в остальных ждите нападения в любую секунду. А что вы думали – настоящий солдат всегда готов к бою.

Поможет ему в этом так называемый трансформер, в «разобранном» виде выглядящий как летающий сферический механизм средних размеров. В момент опасности он преображается, и мы оказываемся внутри мощного боевого робота, управляя им как своим телом. Долго такой симбиоз не продлится, но отведенного времени хватит, чтобы справиться с серьезным противником. Но и в моменты, когда вы не крошите врагов на пару, польза от соратника есть – внушительная прибавка к одной из характеристик.

Трансформеры, естественно, бывают разные. Прокачиваясь, мы получаем доступ к новым корпусам, но и старые кое на что сгодятся. Разобрав устаревший и часто использовавшийся механизм, мы извлечем из него… навык – уникальный для каждой модели! Благодаря этой идее разработчики убивают двух зайцев. Во-первых, разнообразят геймплей – персонажи еще долго после релиза будут непохожи друг на друга. А во-вторых, продлят жизнь своей MMORPG – фанатам явно захочется найти все прототипы, испытать их в боях и воспользоваться полученными навыками. На что уйдут месяцы, если не годы.

Останутся довольны и любители путешествий – уже к релизу подготовят около полусотни локаций. Герои посетят мрачный остров-тюрьму и сверкающий огнями Вольный город, изучат древние пирамиды и прогуляются по коридорам огромного университета. Найдут себе дело по душе и любители прогуливаться в инстансах – к вашим услугам бой с восстав-





Слева: Некоторые локации довольно жизнерадостны и вполне могли бы стать местом для прогулки влюбленной парочки.

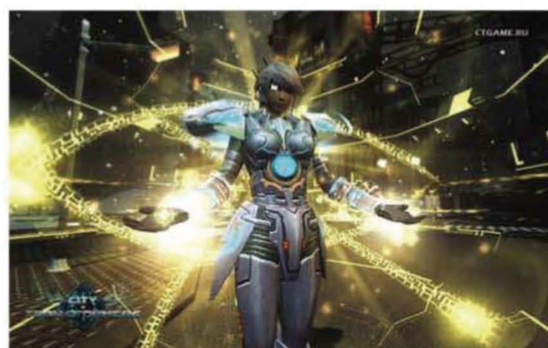
шими заключенными, расследование происходящего в генетической лаборатории, яростная схватка за контроль над заводом и даже зачистка мира сновидений от населяющих его кошмаров.

А еще разработчики из Huocai Online решили объявить войну рутинному гринду. Прокачка в первую очередь осуществляется за счет квестов, вместо убийства тысяч несчастных мобов. Задания же делают игрока как бы центром вселенной, тем, кто в очередной раз заставил чашу весов склониться на сторону добра. Простейший пример: в Вольном городе можно влезть в шкуру полицейского – расследовать преступления, охотиться за криминальными элементами, внедряться в банды, спасать заложников. Не нравится? Записывайтесь в пожарники или таксисты. Если хоть половина квестов будет столь разнообразна, получится маленький шедевр. Если же и после достижения максимального уровня нам найдется занятие, создатели быстро разбогатеют.

Всего в City of Transformers планируется шесть классов персонажей – лекарь-Защитник, дебаффер-Техномаг, маг-Псионик, танк-Штурмовик, ассассин-Призрак и снайпер-Техник. Будет и крафт – ждем не меньше десятка добывающих, обрабатывающих и производственных профессий. Что интересно, прокачать до максимума реально все, хотя времени и игровой валюты на это уйдет порядком. Но кто откажется повысить шансы перед серьезной схваткой, выпив зелье собственного приготовления и забравшись внутрь трансформера ручной сборки?

Кстати, русская локализация проекта отличается от азиатской версии. Роль PvP увеличена именно для отечественной версии, а вот значение доната обещают понизить. И хотя в магазине за реальные деньги продадут почти все, бежать за покупками не обязательно. То же самое при желании находится в игре или просто производится. В общем, пока описание City of Transformers звучит заманчиво, аж не терпится попробовать. Милости просим – закрытое тестирование стартовало во второй половине августа, но локализаторы из Destiny Development обещают дать шанс посмотреть на проект и тем, кто пока не успел записаться в бета-тестеры. А очередь, кстати, сформировалась немаленькая... **СИ**











Локаций в игре очень много, все они разные и красивые. Но пока игрок не купит подписку, многие из них будут для него закрыты.









Семен Кобылин

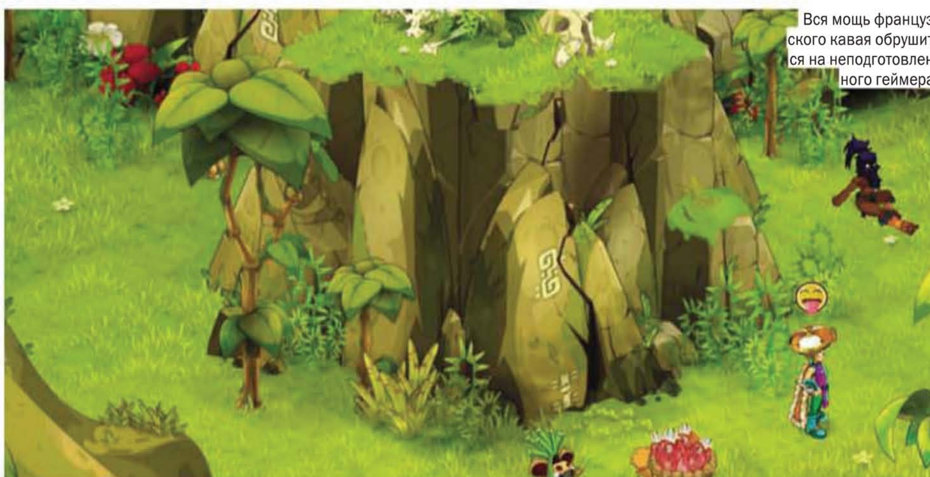
› Dofus

www.dofus.com

Культовая французская браузерная игра Dofus получила награды журнала Edge и фестиваля IGF, завоевала сердца десятков миллионов геймеров, а в ноябре 2011 года должна официально прийти и в Россию. В чем секрет ее успеха на рынке, где корейские студии бьются за пользователя с китайскими?

Выбирая что-нибудь подходящее среди многопользовательских игр зачастую приходится судить строго по одному критерию – по внешнему виду. Копаться в особенностях боевой системы и прочем совсем не хочется, так что пользователь всегда ищет легкий путь. Встречают, как говорится, по одежке, и ничего плохого в этом нет. Другое дело, что визуальное многообразие таких игр тоже зачастую ставит в тупик. Вот есть, например, Dofus, которая всеми силами старается обратить на себя всеобщее внимание. Здесь нет полигональной графики – вместо нее нарисованные в причудливой околоанимешной стилистике персонажи бегают по такому же яркому цветастому миру. Боевая система здесь совсем непохожа на то, что можно увидеть в других представителях жанра. Dofus даже запускается как-то странно: клиент скачивать все-таки, но весит он при этом всего несколько мегабайт. Зато активных пользователей у этого чуда расчудесного – десять миллионов человек! На самом деле, не знаешь, что и думать про Dofus. Она очень похожа на Ragnarok Online – визуально, во всяком случае: изометрия, яркие цвета, смешная анимация. Но графику при этом нельзя назвать устаревшей, а когда речь заходит о боевой системе, то казавшееся удачным сравнение быстро становится похожим на гнусную клевету. Потому что бои здесь – пошаговые, на отдельном экране. Как в консольных JRPG, разве что таймер все-таки присутствует и подгоняет не особенно расторопных игроков. Ролевая система с приобретением нового оружия и шмота, прокачки и прочем не сильно отличается от виденного ранее, но в этом смысле иной раз лучше не отходить от шаблона и делать так, как и у всех.

Первая важная характерная черта в этом плане – это подборка классов персонажей. По их названиям совершенно невозможно догадаться, чем один отличается от другого. Но при этом их достаточно много, чтобы запутать новичка, не дать



Вся мощь французского кавая обрушится на неподготовленного геймера.

Islands of Wakfu

По вселенной Dofus (но, как ни странно, по другой игре – Wakfu) была выпущена игра в XBLA – Islands of Wakfu. Ничем особенным она не запомнилась, разве что симпатичным визуальным стилем. Так что люди, которые наигрались в онлайн-версию и теперь мечтают о консольном варианте, могут лишиться надежд уже сейчас. Всего за 800MP.




Каждый талантливый художник, вероятно, мечтает поработать над Dofus. Здесь же все – рисунки, это как золотая жила!

ему сходу со всем разобраться. Помимо смешных названий (даже в локализованной версии – «Анирипс», «Садида» и «Жертвор»), они все предлагают что-то уникальное. То есть стиль игры различается очень сильно, и потребуется создать не одного «пробного» человечка, чтобы наконец определиться кто нравится больше и кого сделать основным бойцом.
То есть, у каждого персонажа есть свой набор характеристик – это базовое отличие. Скажем, здоровье, количество возможных шагов в фазу боя, количество очков действия. Стандартные RPG-характеристики тоже есть, но ключевое значение имеют не они, а набор способностей. У каждого класса они уникальные, причем предлагаемый выбор зависит не только от уровня, но и того оружия, которое носит игрок. Правда, все несколько проще, чем кажется. Чтобы, например, Срам могли использовать умения ближнего боя, им нужно экипировать кинжалы. При этом они могут колдовать, устанавливать ловушки, в общем, всячески пакостить своим противникам.
Правда, я по старинке выбрал война со странным названием Иоп (или Иопа, если выбрать девушку). Рубака он рубака и есть: наносит максимально возможный урон мечом. Правда, воинам обязательно нужно подойти вплотную к противникам, что не так-то просто сделать – пока они будут гоняться за монстром с дистанционной атакой, тот, скорее всего, успеет расстрелять преследователя издалека.
Многообразие классов – это всегда хорошо. В Dofus есть несколько типов воинов, которые действительно имеют свои сильные и слабые стороны, столько же магов, и что самое главное, несколько бафферов и дебафферов. Прибавьте к этому сотни вариантов оружия, level cap в двести уровней, и просто невообразимое многообразие брони и дополнительных аксессуаров, и вы поймете, насколько необычным предстает мир игры для тех, кто впервые отважился его изучить. При этом нельзя воспринимать Dofus как «облегченную» MMORPG – здесь есть все, что пользуется успехом у старших собратьев, а что-то даже выглядит и работает лучше. Скажем, возможность завести питомцев давно стала одной из самых востребованных, и здешний выбор домашних животных уж точно никого не оставит равнодушным. Или взять, к примеру, профессии. Понятно, что крафтинг – это всегда весело и интересно. Но вряд ли найдется второй представитель жанра, в котором будет представлен такой же большой выбор того, чем можно заняться помимо прокачки персонажей и обсуждения других людей в чате.
Непонятно, правда, что именно нравится в Dofus больше всего. Она производит впечатление простой и доступной MMO, но стоит разобраться чуть получше, как оказывается, что заложенное в нее многообразие не подходит под описание «десятиминутного офисного развлечения». Скорее, это серьезная, глубокая многопользовательская RPG, которая может сожрать все свободное время так же легко, как какой-нибудь World of Warcraft. Во всяком случае, мини-культ у игры уже есть. Людям она нравится, нравится визуальный стиль и кажущаяся простота, и они с готовностью скупают тетрадки, фигурки и прочие сопутствующие товары. **СИ**

«Нищий, играй как все!»

В Dofus, конечно, можно играть бесплатно, да только все в игре будет словно показывать на тебя пальцем и вопить: «Нищий, играй как все!» Ограничения для бесплатной подписки довольно суровые: монстры только до двадцатого уровня, весь мир исследовать нельзя, подарков нет, дома строить запрещают, доступ к гильдиям отсутствует, даже на рынке поторговать на дадут! Так что денежку рано или поздно заплатить придется. Иначе Dofus не Dofus!





Внизу: Во Франции игра еще недавно обгоняла по популярности даже World of Warcraft. Глядя на иллюстрации, несложно понять, почему так вышло.







Андрей Окушко

Ragnarok Online Renewal

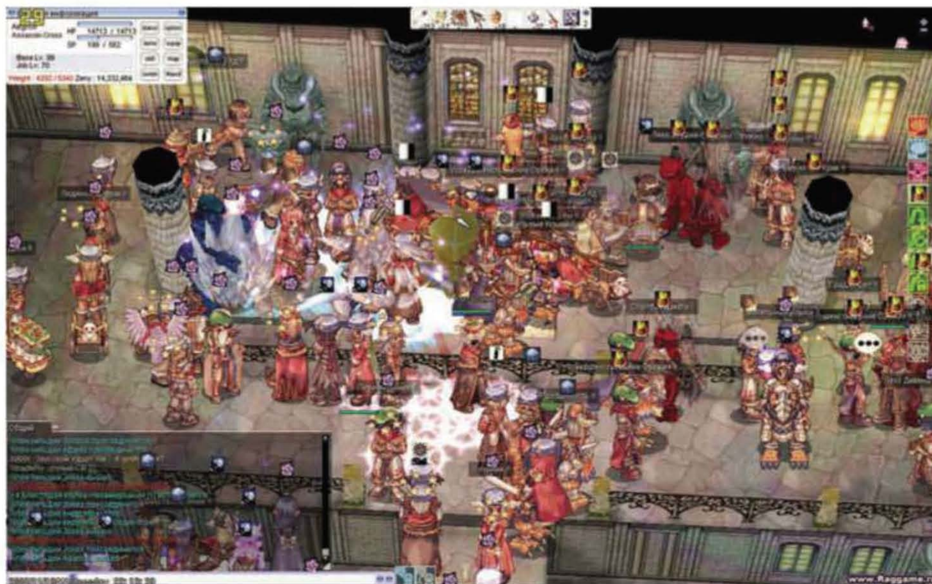
Заядлые MMORPG-шники со стажем не могут не помнить Ragnarok Online от корейской студии Gravity Co. Лет семь назад игра была на пике популярности, еще бы – куча классов (около сорока), десятки локаций, персонажи в аниме-стилистике и PvP легко нашли свою аудиторию.

В Ragnarok Online можно было сыграть настоящую свадьбу со всей полагающейся атрибутикой (свадебное платье, кольца, брачное агентство), получив при этом значительные бонусы, а с ними – возможность завести детей (!), и легендарные Войны за Империум, где сильнейшие гильдии сражаются за право владения замками. Красота! С тех пор много воды утекло, фанаты увлеклись другими проектами или вовсе окопались в реальной жизни. Однажды я общался с бывшим поклонником «Рагнарок», и тот заявил: «Ничего нового не вводили давно, а тупо качаться надоело, вот и сбежал в World of Warcraft». Судя по форумам, случай этот – не единственный. Неудивительно, что параллельно с разработкой второй части для первой задумали глобальное обновление Renewal.

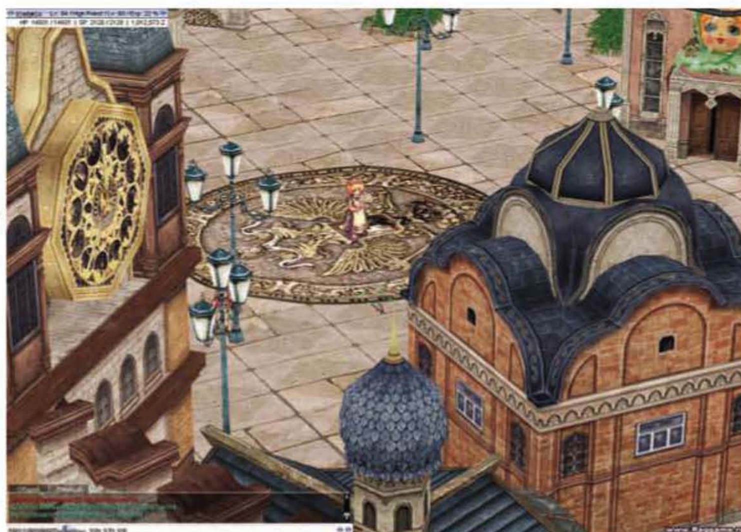
Запуск тестовых серверов, на которых будет установлен мегапатч, в России запланирован на конец лета, надеемся, локализатор (компания «Ингамба») успеет порадовать нас до окончания отпусков/каникул. Благо порадовать есть чем. Начнем с основы основ – персонажей. Характеристики теперь меньше влияют на длительность отравления или оглушения и совсем по-другому – на расчет урона и скорости атаки. Проверенные схемы, соответственно, будут работать по-другому, и всем нам придется заняться переделкой персонажей. Но главное – максимальный уровень поднимается с 99-го до 150-го.







Причем это не значит, что качаться придется дольше. Скорее наоборот, скорость развития с 1-го до 99-го уровней сократится в 15-20 раз, благодаря уменьшенным требованиям опыта. Нудный гриндинг на одних и тех же мобах уйдет в прошлое, а за атаки на крутых монстров и битвы в группах станут давать больше заветной экспы.
Найти, куда деть освободившееся время, несложно. К 38 существовавшим ранее профессиям добавятся еще 13, а заодно героям позволят развивать аж три класса сразу. Интересных вариантов хватает. Здесь вам и тамплиер, от которого в ужасе разбегается нежить, боясь познакомиться с его копьем и щитом. И рунмейстер, на пару со своим верным драконом крошащий врагов сотнями. И архиепископ – суперлекарь которому в лекарском деле на просторах «Рагнарока» пока не было. А еще есть монах-отступник (отшельник), идеальный отравитель (каратель), скрытый убийца (преследователь)… Необычайный простор для экспериментов, согласитесь.
Обновится и мир – после установки Renewal вы обнаружите три новехоньких региона с городами и подземельями. Карта вселенной Ragnarok Online обзаведется дополнительными возможностями: одна демонстрация наилучших зон для прокачки чего стоит. Не придется бегать и выискивать, где же быстрее набрать еще один уровень – все покажут наглядно. А чтобы добираться до места назначения было не слишком долго, всем сестрам вручат по серьгам (читай – подарят каждому классу по ездовому животному). Некоторые маунты, правда, полезны лишь как средство передвижения, но другие станут незаменимыми помощниками в сражениях. А кузнецы и оружейники, получив третью профессию, смогут забраться внутрь боевого робота-меха. Прямо и не знаешь, кого выбрать – серьезно выглядящую железную машину или красавца-варга (компаньона снайперов и охотников).
Добрались руки у Gravity Co. и до интерфейса – десятки мелких правок сделают геймплей в разы удобнее. Облегчится доступ к журналу заданий и умениям, вещи на складе станет легко сортировать, а чат включится одной клавишей без побочных эффектов, появилась возможность назначить для каждого умения любую клавишу или их сочетание – для этого достаточно открыть меню доступа к настройкам игры. Дерево умений обзавелось полезными функциями, например, подбор вариантов при распределении очков умений. Проследить развитие своего персонажа в будущем теперь можно наглядно. Любители вкладывать реальные деньги оценят моментальный доступ к магазину из любой точки мира (раньше приходилось идти до ближайшего города и искать специального NPC). А персонажи-коллективисты скажут «спасибо» за простенькую систему размещения объявлений о создании группы. Набор соратников для долгого похода в подземелье займет буквально несколько минут, причем уже включенным в состав партии позволено предлагать друзей лидеру. Который и решит, станут те обузой или ценным подспорьем в деле отправки в мир иной какого-нибудь особо несговорчивого босса.
Локализаторы из компании «Ингамба», которой принадлежат права на «Рагнарок» в странах СНГ, грозятся еще и улучшить перевод. Хотя большинство названий старых умений, городов, монстров, пришедших из времен, когда проектом занималась Gravity CIS, сохранятся в неприкосновенности. Суммарный же объем прочего текста, над которым идет работа, примерно равен 18 томам «Войны и мира». И учтите, за основу взята не английская версия, а оригинальная корейская, что приблизит геймплей на отечественных серверах к исходному. Даже немножко боязно за шесть переводчиков и одного редактора, на плечи которых возложен титанический труд. Успеют ли они в срок?
Но если и не успеют, мы подождем. Во-первых, толковых MMORPG в аниме-стилистике (пусть даже сделанных на основе не манги, а манхвы – корейской разновидности комиксов) днем с огнем не сыщешь, особенно на русском языке. Во-вторых, оригинальная смесь 2D и 3D явно выделяется на фоне однообразных трехмерных поделок, захлестнувших рынок (если вы, конечно, не любите игры чисто за графику). В-третьих, изменения механики просто требуют, чтобы их опробовали. А в-четвертых… Разве можно забыть забавных крошек-порингов, любящих спереть честно выбитый лут? Жди нас, Renewal, мы придем! **СИ**





Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик



Справа: В изначальном концепте Скетча звали Джо и он был фанатом комиксов, а не их художником.

› Comix Zone

Отличного сработано, Тернер!

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1995
Жанр:
action.fighting.comix
Издатель:
Sega
Разработчик:
Sega Technical Institute
Платформа:
Megadrive, PC

Чехия – небольшая страна в самом центре Европы. Она известна пивом, дешевыми барами и тем, что из-за нее (ну, по одной из версий) началась Вторая Мировая. Там есть захватывающие дух виды, древние замки и полезные для здоровья курорты. Именно оттуда, из этой маленькой зоны .cz в США прибыл человек, создавший CZ большую – Comix Zone.

Но начнем мы с противоположной стороны планеты: с Японии. Если вы читали материал о Kid Chameleon (Страна Игр №10/2010), то, вероятно, помните, что Марк Черни, проработав пять лет в токийском офисе Sega, предложил руководству американского отделения открыть в США офис Sega по разработке игр. Он неспроста обратился к главе Sega of America Тому Калински – тот чувствовал, что подконтрольное ему региональное отделение не принимает никакого участия в работе над новейшей приставкой Sega Mega Drive/Genesis. Том согласился на эту авантюру, и уже вскоре пробил разрешение на самом верху. Этому помогло то, что тогдашний президент корпорации Хаяо Накаяма поставил перед собой цель: выбить Nintendo с рынка. Средства подходили любые, в том числе и независимый разработчик, ваяющий в свободном стиле, но зато на благо родной 16-битной консоли. В Америке так любят свободу? Хорошо, Накаяма даст вам свободу и немного денег на первое время.
В то же время случилось другое событие: Юдзи Нака – создатель Соника – ушел из Sega после релиза Sonic the Hedgehog, так как устал от бесконечной бюрократии и обвинений в сорванных сроках (за что ему к тому же недоплатили). Марк встретился с бывшим коллегой перед своим отъездом на родину и рассказал ему о своих планах. Они обсудили возможность переезда Sonic Team в США, и пришли к выводу, что это вполне возможное развитие событий.

Концепция, соблазнившая Юдзи, полностью отвечала его стремлениям: никакого корпоративного рабства и авралов – только широчайшая свобода творить и создавать. Марк, в свою очередь, рассчитывал на то, что умудренные опытом японцы смогут обучить молодых, но уже талантливых американских программистов, геймдизайнеров и художников. Именно поэтому он и придумал такое необычное «образовательное» название: Sega Technical Institute. В конце 1990-го Черни арендовал офис в Пало Альто (Калифорния) и разместил объявления о найме сотрудников в местных изданиях игрового толка.

Sonic Team не смогла выехать сразу из-за проблем с визами, и американцам пришлось в основном проводить время за изобретением новых игр на бумаге. Каждую среду Синобу Тойода, исполнительный вице-президент Sega of America приезжал в офис на импровизированную ярмарку проектов. Дизайнеры старались поразить начальство необычными жанрами, героями и сеттингами, но японец был очень строг и придирчив к каждой работе.

Первым одобренным проектом стал Kid Chameleon. Команда дружно принялась за работу, но это лишь отчасти радовало Марка. Имея в рукаве мощный козырь в лице уже вот-вот приехавших Юдзи Наки и почти всех разработчиков Sonic the Hedgehog, руководитель STI хотел ни много ни мало – сделать продолжение самой успешной игры 16-битного поколения. С этой инициативой он обратился к руководству японской корпорации и... получил отказ. Через два месяца, од-



Слева: На первом же экране можно затариться бонусами, облегчающими прохождение эпизода.

Музон-то левый!

За день до отправки финального билда Sonic Spinball Питер Моравец устроил вечеринку для своих сотрудников. На шум и галдеж заглянули японцы, как обычно допоздна засидевшиеся за Sonic 3. Хироказу Ясухара, один из отцов «Соника», обратил внимание на заставку игры и спросил у Питера, как ему удалось уговорить Sega купить права на главную тему оригинальной игры. Тот лишь удивленно раскрыл рот. Оказалось, что эту композицию и вообще весь саундтрек Sonic the Hedgehog написал некто Масато Накамура, с тех пор заметно воскрутевший в родной Японии и в результате запросивший у «Сеги» неподъемные деньги за использование своей музыки в продолжениях игры. Едва услышав об этом, композитор проекта Говард Дроссен рванул в свою звуковую комнату, и уже к полуночи был собран новый билд с абсолютно новой музыкой на заставке.



Вверху: Вот столько денег хочет jpop-исполнитель за свою давно уже написанную и даже использованную песню.

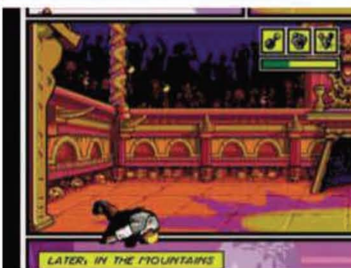


Вверху: Может, лицо у Дроссина тем вечером было и не такое, но с каким еще хладнокровием можно за несколько часов написать полноценную законченную композицию?



Поскольку Мортус и сам не знает, что и как он будет делать с нашим миром, он использует уклончивый глагол «сотрясать».

ЧЕРЕЗ ДВА МЕСЯЦА РАЗДАЛСЯ ЗВОНОК, И ГОЛОС С ЯПОНСКИМ АКЦЕНТОМ ПРОИЗНЕС: «НАМ НУЖНА ЭТА ИГРА, ПРИЧЕМ НЕМЕДЛЕННО».



Справа: Переход между картинками-сценками осуществляется перепрыгиваниями и перекатываниями через разделяющие их поля.



И впрямь, внезапно!

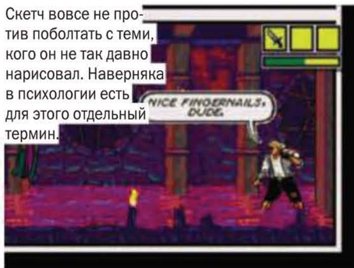
нако, раздался звонок, и голос с японским акцентом произнес: «Нам нужна эта игра, и нужна немедленно». С трудом дождавшись приезда главных сенсеев, Черни начал собирать команду для сиквела.

Редьярд Киплинг писал: «Запад есть Запад, Восток есть Восток, и вместе им никогда не сойтись». Прав был старый поэт – сотрудничество, хоть оно и дало определенные выгоды, никогда не было идеальным. И не заладилось оно с самого начала. Юдзи и его команда – профессионалы высочайшего класса, самоотверженные, преданные своей работе и упрямые, как стадо голодных крокодилов. Нака винил себя в срыве сроков разработки первой части за то, что не сумел оптимально организовать работу, и на этот раз хотел иметь запас. Вчерашние завсегдатаи американских аркад просто не поспевали за ним и с большим трудом входили в рабочий ритм Sonic Team – приходя поутру на работу, они нередко обнаруживали своих японских коллег спящими на полу офиса. Культурные различия были не слишком критичны для дружбы и общения, но совместный труд давался студентам и профессорам с трудом. К отправке Sonic the Hedgehog 2 в печать Нака окончательно разочаровался в благородной цели STI, и на последующих проектах сотрудников пришлось отбирать фактически по расовому принципу, хотя Марк все равно старался компоновать интернациональные команды.

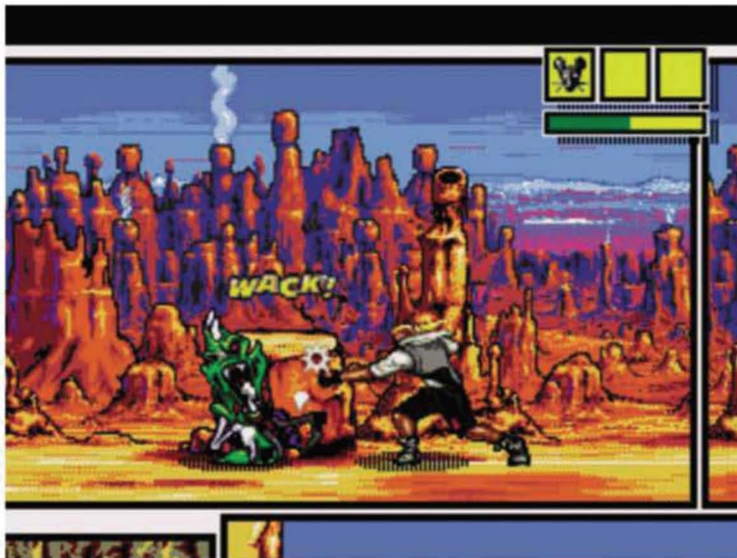
Тогда-то в Пало Альто и объявился художник и дизайнер Питер Моравец. Он попал в компанию не с первой попытки, но к тому времени, когда ему выдали пропуск, он уже многое знал о методах работы в Sega Technical Institute. Питер попал под самый конец разработки Sonic the Hedgehog 2 и успел лишь облагородить внешний вид бонусных 3D-уровней. Когда зашла речь о продолжении (точнее, продолжениях) игры, выяснилось, что Sonic 3 никак не успевает к ноябрю 1992-го, а значит, рынку нужен какой-то другой «Соник», который можно сделать за оставшееся время – а речь об этом зашла в марте. Маркетинг хотел, чтобы это было что-то достаточно простое и обязательно с темой уровня-казино, которая так понравилась игрокам. Моравец тут же предложил самое очевидное – почему бы не сделать пинбол? В Sonic 2 есть эта механика и почти все необходимые анимации, нужно лишь побольше нового арта и какой-никакой геймдизайн. Правда, обычного предложения оказалось мало – Марк Черни к тому времени ушел из STI, и теперь за все нужно было отвечать перед более требовательными японцами. Питеру пришлось сделать демку, прежде чем идее раз-



Вверху: Единственный случай за все мои прохождения Comix Zone, когда я потерял Роудкилла до того как дошел до теток. Придется гасить их вручную.



Скетч вовсе не против поболтать с теми, кого он не так давно нарисовал. Наверняка в психологии есть для этого отдельный термин.



Слева: Разумеется, без Wack! Boom! Crash! и прочей атрибутики рисованных историй не обойтись.

решили воплотиться в жизнь. Sonic Spinball, вероятно, единственная игра про супер-ежика, над которой работал всего один японец – да и тот художник. Это, кстати, породило проблему: техника рисования Кацухико Сато заметно отличалась от стиля американских иллюстраторов.

Спин-офф про Соника оказался удачным и в продажах, и в прессе, так что Питер решил попробовать еще раз протолкнуть один из своих концептов. Центральной идеей его игры был персонаж Джо Пенсил (Joe Pencil) – типичный гик и фанат комиксов, случайно попавший в свое любимое произведение и мгновенно обучившийся восточным единоборствам. Моравец уже показывал демку за год до того, но ее отклонили, хотя позже Том Калински говорил, что он-де запомнил любопытную идею и дал ей зеленый свет сразу после повторного показа. Новое начальство, правда, внесло коррективы: героя следовало сделать повнушительнее и заодно выдать ему помощника. Так на свет появился Скетч Тернер – художник, рокер и боец.

Никто не мог остаться равнодушным при виде Comix Zone. Это была самая стильная игра 16-битной эры. Каждый бэкграунд был инкрустирован непревзойденными деталями, отрисованными вручную. В ход шел каждый свободный пиксель экранного пространства. Мой опыт подсказывает, что далеко не каждый бумажный комикс обладал такой подробной четкостью и, главное, единством стиля. Питеру, выступавшему на проекте не только руководителем, но в первую очередь арт-директором, удалось запрячь в одну повозку двух японских и одного американского художников. А анимации? Работников по одушевлению персонажей на проекте насчитывалось аж шесть штук – вспоминая игру, может показаться, что не больше одного аниматора на персонажа. Даже если и так – оно того стоило, ведь каждый удар, каждый замах, каждое движение вошло в золотой фонд 16-битной эпохи. От «Аладдина», на котором развевалась одежда, через Червяка Джима и до Скетча Тернера, который в положении «не трогаю геймпад» реалистично нюхал свой ботинок – весь исторический опыт оживления виртуальных персонажей словно бы сконцентрировался в Comix Zone. Думаю, если бы Дейв Перри переехал в Америку чуть пораньше и попал бы не в Virgin Games, а в Sega Technical Institute, он бы принял непосредственное участие в генерации и разработке идей. И уж точно не развалилась бы STI, как это случилось в результате отбытия Sonic Team на родину после подготовки Sonic 3.

Но комиксы были американской темой, эксплуатировать которую можно вечно. Моравец, однако, относился к комиксной стилистике исключительно утилитарно – для него это был просто хороший, неизбитый способ поведать историю. Я никогда не мог до конца ее понять – почему Скетч оказывается в середине своей истории, в Нью-Йорке будущего? Каким образом он потом попадает в монастырь, потом оттуда – куда-то в пустыню с земноводными, а в довершение на кладбище погибших кораблей? Почему наравне с туповатыми жилистыми мутантами выступают летающие мини-ящеры, монахи и зеленые рогатые твари? Как связаны все эти локации и персонажи? Кто такой Мортус? Полагаться на фантазию в данном случае было нелегко, поэтому все условности принимались как данность. Ну прыгает Скетч как заведенный, машет руками-ногами и тратит здоровье по каждому поводу – бывает, чего уж там. Больше волновало парадоксальное соседство коротких уровней и зубодробительной сложности. Comix Zone была одной из тех олдскульных игр без сейвов и паролей, которые нужно изучать путем проб и ошибок. Такой же была половина экшнов для NES, наверное. Специально для этой статьи я взял геймпад

Внизу слева: Изначально у Скетча только одна жизнь, но при старте второго и третьего эпизодов ему выдают еще по одной.

Внизу: Единственное место, где нещадно реиспользуют графику (а точнее, один и тот же рисунок) – это заставка следующего эпизода и подведение итогов.



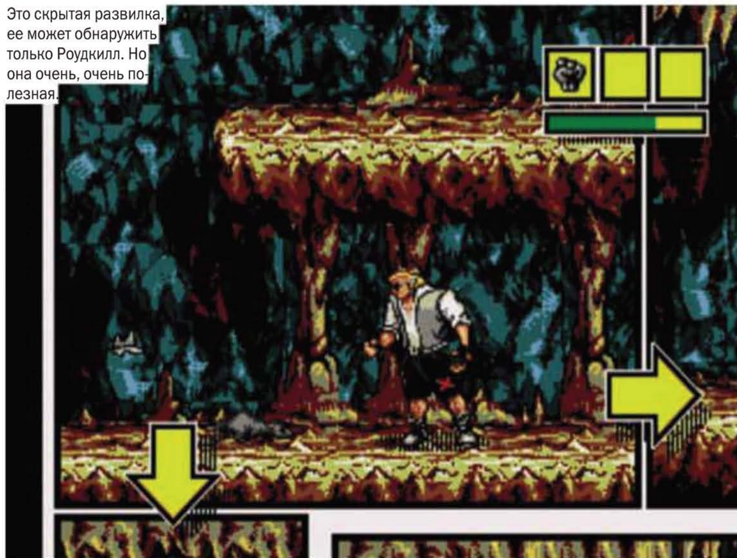


НИКТО НЕ МОГ ОСТАТЬСЯ РАВНОДУШНЫМ ПРИ ВИДЕ COMIX ZONE. ЭТО БЫЛА САМАЯ СТИЛЬНАЯ ИГРА 16-БИТНОЙ ЭРЫ.


Что это и откуда оно тут взялось, не знает, наверное, даже Питер Моравец.



Слева: Чтобы замерить скорость своего прохождения, достаточно просто нажать на паузу.



Это скрытая развилка, ее может обнаружить только Роудкилл. Но она очень, очень полезная.

в руки и попытался пройти игру – впервые за последние лет семь. Руки, как выяснилось, не забыли: пройти CZ мне удалось с третьего раза, конечное время прохождения – 34 минуты.

Да, игра предельно короткая. Она соткана из коротеньких эпизодов, смены декораций, новый кусочек которых открывается совместно с каждой успешно проведенной пробой, с каждой успешно обойденной ошибкой. К тому же повествование на удивление ветвистое: на каждом из шести уровней есть не меньше одного короткого пути, воспользовавшись которым можно здорово сэкономить себе время, нервы и бонусы (особенно на последнем уровне). За две недели постоянной игры в Comix Zone можно выучить все секреты – где и сколько врагов появляется, какие вкусняшки можно собрать по ходу движения, где лучше сэкономить, а где потратить часть здоровья на бумажный самолетик (уничтожает всех врагов и некоторые объекты). Две недели! Всякое ли электронное развлечение в наши дни способно удержать игрока две недели кряду? Но в конце – 34 минуты. Кого-то наверняка разочарует.



Выкрики стригилов (а также Скетча, Мортуса и монахов-кунфуистов) были озвучены Говардом Дроссеном. Питер Моравец предоставил озвученные реплики для грэвисов – это мутанты с большими руками, первые враги Тернера на пути к спасению.



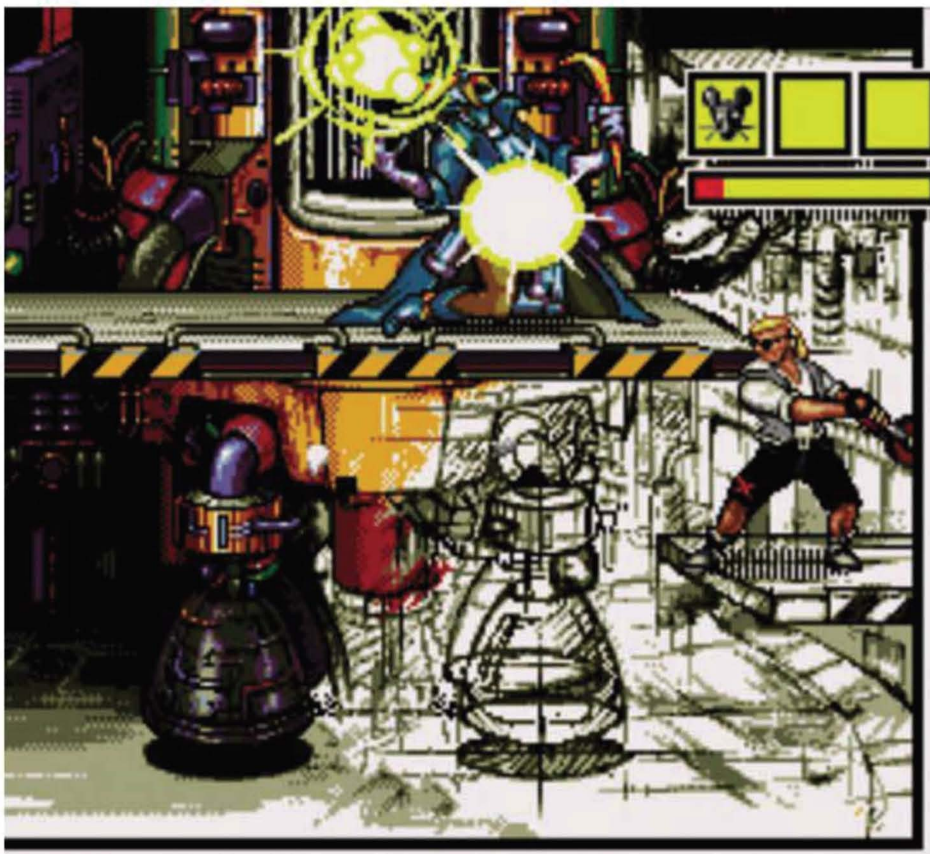
Вверху: Знаки вопроса – случайные бонусы – штука привлекательная, но опасная, может взорваться при поднятии.



Справа: Эй, колорист, чего халтурим?

Я бы не стал из-за короткой продолжительности вешать на игру ярлык «дешевая аркада». Она даже не выглядит таковой. Скетч не просто машет руками и ногами, задевая конечностями врага, он еще много чего умеет. Вот, например, есть у него крыса по прозвищу Roadkill (игра слов – roadkill означает в буквальном смысле попавшее под машину животное, что для крыс явление частое; в переносном – примитивное существо). Грызун умеет лишь чуть-чуть делать больно противникам, при этом тоже получая урон, и отыскивать секретки, если знать, где искать. Но есть нюанс – в Comix Zone встречаются враги женского пола. Что будет, если выпустить против отдельно взятой злодейки крысу? Все верно – будет крик, скандал и мгновенное поражение команды хозяев. В одном из эпизодов попадается аж три женщины подряд – о, это песня! Не зря в титрах говорится о том, что Роудкиллу достался килограмм моцареллы.

Помимо крысы по всем уровням аккуратно разложены стилизованные комикс-бонусы, и почти каждый, кроме совсем уж рандомных (в виде вопросительного знака), играет роль в прохождении. Так что будьте уверены: если вы нашли нож и гранату, то они наверняка пригодятся в самое ближайшее время, так что не надо тратить их на банальное скопище зубастых чудищ, лучше придержать и посмотреть, что будет дальше. С учетом строжайшего дефицита здоровья тактика проб и ошибок вновь



ходa Sony Playstation, а японцы – Sega Saturn. Рынок видеоигр наполнялся желающими прикоснуться к виртуальной реальности не по дням, а по часам, в то время как геймеры восьмидесятых, которым шестнадцать бит были милее тридцати двух, вымирали на глазах. Comix Zone застряла в этой сумеречной зоне, став культовым проектом для тех-кто-понимает. Нашлись даже фанаты среди руководства Sega – когда в начале двухтысячных зашла речь о переиздании классических игр на современных платформах, руководитель проекта-сборника Sonic Mega Collection тайно поместил туда Comix Zone (открывается чит-кодом или запуском любой игры коллекции 50 раз). Впоследствии приключения Скетча Тернера вышли и в других сборниках, а также в Wii Virtual Console, XBLA и Steam (на PC игру перенесли еще в 95-м). Было даже проведено воссоздание игры на новом движке для GBA. Реинкарнацию от оригинала отличали соревновательный мультиплеер в формате «кто быстрее пройдет игру» и более приятные аранжировки уже известных композиций. В остальном это было жалкое зрелище – тормознутое, с урезанными анимациями и без фирменного "See ya!", что вообще уж ни в какие ворота.

Моравец задумывался о полноценном продолжении, но поскольку о Sega Mega Drive/Genesis думать было уже поздно, он обратился к следующему поколению – Sega Saturn. Предложенный им концепт Comix Zone 3D был отвергнут высшим руководством, да и следующий год, проведенный в работе над новым Sonic, тоже не удался. Поэтому Питер покинул STI, основал свою собственную компанию Luxoflux и прославил ее такими чудесными сериями, как Vigilante 8 и True Crime. Тем не менее, о своем первенце он вспоминает всегда с теплотой и удовольствием. Зная это, я задал ему несколько вопросов. На следующей странице вас ждет прямая речь – автор игры Comix Zone Питер Моравец. **СИ**

напоминает о себе. К тому же концовка – о, это не так-то просто, взять и завалить Мортуса (к тому же из него постоянно вылетают эти твари) за отведенный кусок времени и успеть нажать неразличимый на недорисованном бэкграунде рычаг. Наверное, поэтому их и придумали две штуки – одна для временного успокоения тех, кто впервые утер пот при виде титров, а другая – для поддержания в них же благодатного соревновательного огня.

А вот музыка оказалась какой-то выбивающей из колеи. Говард Дроссен на самом деле хороший композитор, он неплохо поработал и на Sonic Spinball, и в третьем «Сонике» его треки звучат как влитые, и The Ooze восхитителен в этой номинации... но для Comix Zone он просто подобрал не ту стилистику. Да, модный гранж-рок в начале девяностых вязко и шумно входил в жизнь продвинутой молодежи, начинавшей уставать от жизни в кредит, и это как раз простительно. Но категорически непростителен псевдо-грязный саунд с невразумительными солями на гитаре, тягучими, не запоминающимися мелодиями и однообразными аккордами в применении к быстрому ритмичному экшну, в котором мозг головной работает в паре с мозгом спинным. Что-нибудь электронное или пусть тяжелое, индустриальное, но хотя бы попадающее в единый такт – вот это подошло бы отлично. Общественный вкус, однако, взял верх – в Европе какое-то время даже выходило лимитированное издание, к которому прилагался особый саундтрек на компакт-диске. Для его создания Дроссин собрал нескольких знакомых музыкантов и записал вместе с ними «большую» версию того ада

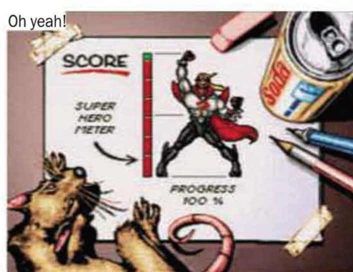
Вверху: Все боссы в «Зоне Комиксов» умирают одинаково: они колбасят экран со страшной силой, вопят и в конце концов разрываются на мелкие бумажки.

кутежа, который он ранее поместил в картридж. Несмотря на вполне человеческие инструменты, запись куда более уныла, чем в игре – поэтому в папочке с игровыми саундтреками я держу только выдранную непосредственно из Comix Zone музыку. Как-то оно привычнее, знаете ли.

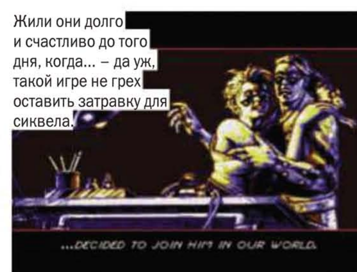
Хотя Питер Моравец впервые написал заветные слова еще в 92-м, разработка шла ни шатко, ни валко. Команду собирали несколько месяцев, и в итоге забитый под завязку красивейшими шестнадцатибитными приключениями картридж попал на полки магазинов лишь в начале 95-го. К тому времени все приличные люди уже вовсю ждали вы-



Вверху: Обложка диска, поставлявшегося с игрой в Европе.



Oh yeah!



Жили они долго и счастливо до того дня, когда... – да уж, такой игре не грех оставить затравку для сиквела.

Питер Моравец. Бонус-трек к интервью

Да, мы проделали кое-какую работу по True Crime 3 и 4 еще в составе Luxoflux, но тот True Crime 3, который был недавно отменен, зародился в умах дизайнеров из Treyarch, и к нам он отношения никогда не имел. Я покинул Activision в 2006-м, и мы с моими старыми товарищами основали новую студию Isopod Labs. Я не очень-то увлекаюсь мрачными и жестокими играми, поэтому идея возвращения к этому тайтлу меня не прельщает. Да и вообще, мой изначальный замысел относительно True Crime заключался в беззаботных приключениях криминального характера, и мне, в общем-то, не очень нравилось то, к чему нас привела разработка True Crime 2. Я вообще не думаю, что играм нужно быть жестокими и кровавыми, чтобы вызывать интерес. И с этой мыслью я позволю себе представить наш новый проект: Jimmie Johnson's Anything With an Engine – аркадную боевую гонку на чем угодно, на что можно водрузить движок. Игра выйдет в этом году на всех консолях, и я призываю всех ваших читателей хотя бы попробовать демку, когда она появится. Спасибо за интервью!

Питер Моравец

- дизайнер **Sega Technical Institute**
- сооснователь **Luxoflux Corp.**
- сооснователь **Isopod Labs**



Справа: Питер смотрит на вас как на пользователей игры.

Начнем с самого начала: с вас – в игровой индустрии. Вы сильно увлекались играми? Каждый день паломничали к игровым автоматам и рисовали любимых персонажей в блокноте? Как вы познакомились с Марком Черни?

Первые восемнадцать лет я жил в Чехословакии, где тогда еще шла холодная война. В наш маленький городок пару раз в год заезжал автобус, оборудованный игровыми автоматами, – вот так я и познакомился с электронными развлечениями. Позже мне удалось достать домашний компьютер Atari 800XL, собранный в Германии. Агрегат съел два года моей жизни – я постоянно играл, создавал графику и учился программировать. Впоследствии, проведя два года в лагере для беженцев в Австрии, я иммигрировал в США; это случилось в 1989-м, мне тогда было 20 лет. Попав в Новый Свет, я не придавал особого значения своему хобби, пока не увидел рекламу Sega Technical Institute в журнале про компьютеры Amiga. Студия искала программистов и геймдизайнеров для своей студии в Пало Альто, так что я немедленно отправил заявку. Меня пригласили в офис – я приехал, пообщался с Марком и... не получил работу – из-за недостатка опыта, по всей видимости. Однако Марк поддержал мое стремление стать разработчиком игр, и я начал работать над собой, продолжая терроризировать его команду своими идеями и концептами. Продолжалось это почти год, пока в самом начале 1992-го Марк не представил меня Ютаке Сугано (дизайнер Shinobi), который возглавлял небольшую команду в STI. И на этот раз меня наняли!

Каковы были ваши первые впечатления от интернациональной команды? Было похоже на работу вашей мечты?

Очень похоже. Я полагал, что «Институт» был создан руководством Sega в качестве офиса Sonic Team в США, чтобы те могли создавать игры с более глобальным подходом – с учетом специфики максимально широкой аудитории. Нака (Юдзи Нака, руководитель Sonic Team. – ред.) и его люди очень придирчиво отбирали сотрудников в свою команду, что многим не очень нравилось. Но меня это мало волновало: я просто сосредоточился на рабочем процессе, получая от него максимум удовольствия.

Comix Zone был в числе первых проектов, показанных вами боссам STI? Насколько я понял, там было в порядке вещей периодически подсовывать целые связки идей на одобрение.

Да, в STI в его начальный период жизни работать было одно удовольствие. Марк был убежден в необходимости создания новых проектов для «Сеги» и постоянно призывал геймдизайнеров думать над новыми идеями, какими бы сумасшедшими они ни были. Так, например, художник Рик Макарэг предложил идею для одного из первых самостоятельных проектов студии, Kid Chameleon. Но когда Марк ушел и контроль над STI перешел к Sega of America, организация работы стала более четкой. Для Sonic Spinball и Comix Zone мне приходилось готовить презентации в очень формальной (читай: замороченной) обстановке.

Какие комиксы повлияли на саму идею «Зоны Комикса», зоны, ставшей реальностью (или наоборот – на идею живого человека типа Джо Пенсила, помещенного в Зону)?

Не то чтобы именно комиксы повлияли на идею игры... Да, мы с коллегами из STI частенько ходили вместо обеда в местные магазинчики комиксов, и конечная идея, вероятно, сформировалась именно благодаря этим походам. Однако истинное вдохновение в смысле игровой механики и визуального дизайна Comix Zone я получил от видеоклипа на песню Take On Me коллектива A-ha!, которое впервые увидел еще в восьмидесятых.

Comix Zone – игра не самая простая, но очень аддиктивная. Это как кататься на велосипеде – поначалу кажется сложным и даже невозможным, но стоит лишь раз выучиться этому, и впоследствии уже не можешь думать об этом как о чем-то непреодолимом. При этом, однако, игра коротка. Все шесть уровней можно пройти за полчаса. Почему она такая короткая и в то же время с кучей развилок?

Каждая страница Comix Zone должна была быть неповторимой, непохожей на другую. Поэтому использовать одну и ту же графику (распространенный в те времена прием для экономии места) несколько раз не представлялось возможным. Стоимость производства картриджей напрямую зависела от заложенного в них объема памяти, так что мы были здорово ограничены по общему размеру игры. Чтобы увеличить время прохождения, нас попросили повысить сложность игры в целом. Но поскольку случилось это в самый последний момент, мы не успели толком ничего протестировать, и я считаю, что это решение было большой ошибкой.

Давайте-ка проясним кое-что: кто такой Мортус? Инопланетянин? Мутант? Биоробот? Давно потерянный отец Скетча?

Мортус был главным злодеем комикса, персонализацией темных страхов самого Скетча, плодами его извращенного вымысла. А страницы Comix Zone представляют собой комикс Скетча, в который он же сам и угодил... Слушайте, давайте просто признаем: сюжет был не самой сильной частью игры!

А что это за тема с преображением Скетча – почему он превращается в сверхчеловека в конце каждого эпизода и при использовании Кулака?

Это его «спецатака», способная разорвать страницу комикса. Он обладает ей потому, что сам является художником комиксов в реальной жизни, и ему, пусть и на короткий момент, дается власть над физической основой повествования.

В игре была такая разновидность зеленых рогатых монстров, которые, если их зажать в углу, внезапно превращались в других врагов. Это баг или фича?

Если я правильно помню, это был результат моего баловства с Amiga, когда я создавал графику для Comix Zone. В то время морфинг считался крутейшим эффектом в CG-графике, и я решил вставить его в игру.

Можете рассказать о том, как вы представляли себе Comix Zone 3D (в том виде, в котором готовили его для Sega Saturn)?

Я выдвигал несколько предложений, стараясь совместить концепт игрового поля как двухмерной страницы комикса с трехмерным геймплеем, но не был уверен до конца, что это сработает. К тому же я сомневался в том, что мощностей Saturn хватит на нормальное воспроизведение задумки. А с сегодняшним-то железом я бы и не такое смог!

В России Comix Zone обрела культовый статус практически сразу после выхода, поскольку 16-битная эра в нашей стране длилась на два-три года дольше, чем в Европе и США. Если вам есть, что сказать ретрогеймерам, которые любят и до сих пор играют в Sonic Spinball, Comix Zone и Vigilante 8 – будьте так добры.

Очень рад это слышать! Comix Zone была выпущена здесь в США слишком поздно, но, похоже, она много где успела стать классикой, что для меня просто здорово и приятно. Я слышал, что ее даже много раз портировали на современные платформы. Я также испытываю особые чувства к Spinball и V8, правда, по другим причинам. Читать о том, что людям нравятся твои игры, – это всегда наивысшее удовольствие для разработчика. Так что спасибо большое! **СИ**

Дневники редакции

Сегодня в наших дневниках две RPG, почти ровесницы – одна вышла в 2002 году, другая в 2003. Одну когда-то считали скорее хорошей, другую – скорее плохой. Сергей Цилюрик и Илья Ченцов решили проверить, как обе игры выдержали проверку временем. Также в выпуске: срывание покровов со словенского геймдева!

Справа: Если снимать скриншоты Windower'ом, игра вылетает. Увы, это единственный способ запечатлеть интерфейс (который по сравнению со всем остальным кажется мизерным) и вообще получить снимок хорошего разрешения.





Сергей Цилюрик

Final Fantasy XI

8 апреля 2011 года, 21:00

Во время одной из вечерних бесед по Скайпу всплыл вопрос: «А почему бы нам, заядлым финальщикам, не поиграть в FFXI?» Полная версия игры на Steam со всеми дополнениями и месяцем бесплатной игры в комплекте блестела привлекательной ценой в $10, поэтому для четырех из нас покупка была прямо-таки импульсивной. Осталось закачать все эти гигабайты…

8 апреля 2011 года, 23:30

Steam наконец-то сообщил, что файлы скачаны. Попробуем… Или нет. Устанавливать обновления? Опять? Я настолько привык к тому, что Steam доставляет мне все обновления для игр автоматически, что не мог и подумать, что мне придется загружать всю игру заново – теперь уже с серверов Square Enix. Говорят, что для MMORPG это нормально, но, по-моему, звучит как чертов бред. Почему бы периодически не выкладывать на Steam обновленные версии для новых покупателей? Апдейт должен скачаться через сутки. С ненавистью вспоминаю времена dialup-модемов.

9 апреля 2011 года, 22:00

Спустя сутки страданий обновление наконец-то скачалось, после чего мучения продолжились: пришлось регистрировать три разных аккаунта с невнятными названиями и неясным смыслом. Словно через какую-то бюрократическую инстанцию прохожу, а не в игру играть собираюсь! Когда добрался до экрана создания персонажа, мне уже хотелось выключить игру – утомила донельзя. О'кей, пусть будет Hume-воровка по имени Апатия. Прямо про меня.

9 апреля 2011 года, 22:20

Какой ужас! Что тут с графикой? На скриншотах эта игра выглядела совсем по-другому! Где настройки? Как сделать музыку потише? Почему регулятор громкости находится во вкладке Gameplay? Как изменить разрешение? Где мой оконный режим, я всегда играю только в оконном режиме! Почему единственное вменяемое управление для клавиатуры – то, которое подразумевается для ноутбучных огрызков? Почему я в MMO за 10 минут торчания в городе не увидел ни одного человека?

9 апреля 2011 года, 22:40

Ага, понятно. Меня, значит, отспаунило в дальней части Бастока, куда никто не ходит. О'кей. Громкость убрал, к управлению более-менее привык, хоть оно и ужасно. Геймпад подключать не хочу, да и не должен я, в конец-то концов. С графическими настройками, правда, до сих пор беда.

10 апреля 2011 года, 20:00

Наши ряды поредели: у соучастницы номер 4 после установки титанического апдейта PlayOnline наотказ отказался принимать карточку.
Тем временем гугл подсказал, что менять разрешение игры надо ручками в реестре. Иначе же меняется разрешение лишь интерфейса, а в самой игре все остается как было. При этом настройки



Слева: Для низкоуровневых команд гоблины несут серьезную опасность. Особенно когда спаунятся в двух шагах за спиной в самый неподходящий момент и сразу же нападают.

игры, оказывается, привязываются к аккаунту, а не сохраняются на компьютере по-нормальному, и поэтому каждый раз приходится видеть и слушать игру в ее изначальном виде, пока не выберешь персонажа. Опять же, утилита для изменения настроек теоретически есть, но не работает, потому что после регистрации и апдейта клиент стал европейским, а утилита сохраняет настройки для американского. Насколько криворукие люди делали всё это?!

В общем, выкрутил на максимум все, что мог, и скачал программку Windower, запускающую-таки FFXI в окне. Сама игра мало того что не может оконный режим принять (по вышеуказанной причине), так еще и сворачиваться в трей не умеет – вылетает сразу же, и после этого еще минуты 3 назад не пускает, потому что сервер не распознает логаута. Прочел попутно, что Square Enix банила людей за использование Windower как сторонней программы. Нет слов.

10 апреля 2011 года, 21:00

Наш третий соучастник, большой любитель World of Warcraft, зашел в FFXI, побегал, посмотрел, попробовал боевую систему, вышел из игры и больше ее не включал. «Может, мы лучше все вместе в WoW поиграем?» – спросил он, излив поток ненависти в адрес людей, разрабатывавших интерфейс и боевую систему FFXI. – «Я, конечно, люблю финалки, но это как-то слишком».

13 апреля 2011 года, 20:00

Прокачался до 6 уровня. Бои монотонные, как в каком-нибудь ущербном dungeon crawler'е – персонаж и монстр обмениваются ударами, и всё. Иногда можно вклиниться со спецударом, «совсем иногда» – использовать уникальную возможность профессии. У вора это полуминутная неуязвимость к физическим атакам, после использования которой надо до следующего применения ждать два часа. Что самое смешное, эта неуязвимость вовсе не помогает убежать от какого-нибудь чрезмерно крутого врага: они бегут со скоростью вашего персонажа, не отставая, и постоянно мутузят при этом. Герою такое недоступно, что занятно.

Понял, что игра мне напоминает FFI и FFIII. Такая же нудная, с теми же куцыми профессиями и утомительной прокачкой на одинаковых монстрах. Неудивительно, что и за те древние выпуски, и за FFXI отвечал один человек – Хиромити Танака. Он, очевидно, просто не понимает, как сделать геймплей таким, чтобы им можно было бы наслаждаться. И мне теперь совсем уже не жаль, что ему дали пинка под зад за Final Fantasy XIV. Потому что FFXI уже девять лет, а ощущения от нее – как от недоделанного черт-те-чего.

Нас осталось двое. Товарищ назвал своего Tarutaru-мага Афтефын (не гадайте, просто напишите название сериала при неправильной раскладке клавиатуры).

В партии ходить, кажется, пока рано – по одному монстру мы и порознь можем замочить, а если делать это вдвоем, то с опытом все совсем грустно.

Вспоминаются слова Хиромити Танаки о том, что FFXI – самая репрезентативная часть сериала. Хочется послать ему луч несварения. Даже если отставить в сторону сюжет, во всех традиционных финалках геймплей был основан на противостоянии нескольких врагов команде героев. Тут мало что нескольких врагов сразу на себя аггрить нет ни малейшего смысла, так еще и набирать партию раньше 10-12 уровня – все равно что отказываться от прокачки! Главный плюс боевок пошаговых JRPG – стратегичность – здесь отсутствует по определению, и ему на замену не пришло ничего. Я бы сказал, в общем, что одиннадцатая FF как раз наименее репрезентативна.

15 апреля 2011 года, 02:00

Бить унылых монстров надоело, вернулся в город, решил попробовать повыполнять квесты. Проблема №1: локации огромные, NPC здесь сотни, и невозможно отличить праздношатающегося оболтуса от человека, готового дать задание (и вознаграждение!). Проблема №2: даже если удастся найти NPC, дающего квест, невозможно понять, что же нужно делать для того, чтобы выполнить задание. Журнал квестов также невнятен. Проблема №3: даже если использовать всяческие гайды, ориентироваться по здешней карте – настоящая пытка. Проблема №4: квесты все как один унылы и примитивны, и выполнять их не хочется совершенно. «Пойди туда, поговори с тем-то, возьми предмет, принеси назад». Короче говоря, здесь не только боевка, но и все остальное словно выползло прямо из 80-х. Ну нельзя же так! Мне, наверное, скажут, что у MMORPG свои стандарты, так у меня ответ простой – в печь такие стандарты вместе с жанром. Прочитал обзор в «СИ», всплеснул руками. 8.0! Ни слова о том, что играть в это так же увлекательно, как наблюдать за гонкой двух улиток (одна из которых к тому же мертва). «Неплохо объединяющая черты MMORPG и JRPG» – вот это вообще шик. В FFXI нет ничего от JRPG. Ну вообще ничего. Да и от MMORPG-то тут только скучное PvE, а PvP нет.

16 апреля 2011 года, 04:00

Нашел какого-то стражника, который начал было меня учить, как играть в FFXI – то есть, через неделю игры случайно нашел, ага. Почти все его задания у меня уже были выполнены превентивно, осталось последнее – сходить через три локации к неведомой гигантской фигне и вернуться. Набрались храбрости, пошли вдвоем. С трудом доковыляли до нужной локации, где нас ждали сильные монстры. Вдвоем с трудом завалили одного, отдохнули, повторили со вторым, а во время боя с третьим сзади нас из пустоты появился еще один и включился в драку. «Беги, я их отвлеку!» – прокричал Афтефын в лучших традициях Final Fantasy IV, надевая на себя воскрешающую сережку. Отбежав на достаточное расстояние, Апатия оглянулась и увидела, как монстр, расправившийся с Афтефыном во второй раз, бежит за ней. С десятью HP едва-едва уда-





лось унести ноги. Час стараний насмарку из-за нечестного спауна врагов.

17 апреля 2011 года, 16:00

Плюнул на побочные квесты, решил заняться сюжетными. Встретил в Бастоке Сида, сбегал по его посланию в болота, вернулся. Никакого намека на сюжет пока не встретил. Следующая миссия: сходить в пещеры черт-те-где и навыбивать из тамошних монстров полный сет брони. Шансы дропа каждой из четырех частей сета – процента так четыре, а если два противника заагрятся одновременно, пиши пропало, даже полуминутная неуязвимость не спасет. До пещер бежать из города минут 15 каждый раз.

19 апреля 2011 года, 03:00

Надоело. За два дня получил только один из четырех нужных предметов. Когда на моего персонажа внезапно набежал уникальный монстр невероятного уровня (выглядящий так же, как и все остальные) и запинал двумя ударами, я понял, что здешние сюжетные миссии я видел в гробу ровно так же, как и все остальное.
И вообще, что за экономика в этой игре? Почему тут Potion стоит больше, чем я зарабатываю на двух квестах? Где Phoenix Down? Почему я не могу позволить себе даже полечиться в бою? Вы сказали, что это будет Final Fantasy! Где тут Final Fantasy?!

4 мая 2011 года, 23:00

Вернулся после двухнедельного перерыва, покачался немного. Ищу партию. У меня 15 уровень, моя Апатия только что выучила прием, позволяющий один раз в минуту делать критический удар со спины, и теперь я могу быть полезен команде.

5 мая 2011 года, 0:00

Спустя час беготни нашелся-таки человек, который меня позвал в партию. Ура! Пишу ему «качаться в пустыне?», он отвечает «да» и бежит в другую сторону. Ничего не понимаю.

5 мая 2011 года, 0:20

Наконец-то прибыли в Valkurm Dunes, где всегда качаются низкоуровневые команды. Бьем овец. Это примерно так же увлекательно, как и 20 часов одиночной игры до этого. Плохо держим аггро, в трех боях дважды гибнет наш белый маг. В итоге на нас набегают невесть откуда взявшиеся гоблины и всех убивают. Fin.

5 мая 2011 года, 0:50

Партия пополнилась еще парочкой человек, теперь нас 6. Отныне все идет по плану: сидим в безопасном углу карты, один выбегает, приводит ко всем монстра, те его пинают скопом. Уровень партии зачем-то форсированно понизили до 14-го, что автоматически наложило запрет на единственную мою полезную абилку. Ладно, я тут новенький, что уж.

5 мая 2011 года, 1:20

Сопартийцы монотонно бьют мобов и ругаются между собой. Геймплей не стал лучше ни на йоту. Опыта за врага высокого уровня, забитого коллективно, я получаю меньше, чем когда в одиночку убиваю противников послабее. Через некоторое время опять из ниоткуда появляются гоблины и закатывают в песок всю партию. Кто-то пытается бежать, но выжить не удаётся никому. Потеряли как раз накопленный этой нудятиной опыт. Нет, нафиг эту игру.

9 мая 2011 года, 16:00

Хм. Вроде месяц прошел с тех пор, как мы купили Final Fantasy XI, а никакого уведомления о биллинге нет. Запустил игру – вроде все нормально, не просит продлевать. Подозрительно как-то. Прокачаюсь-ка я еще немного, а заодно поищу, что на этот счет пишут.

9 мая 2011 года, 19:00

Ответ нашелся только на каком-то дремучем форуме. Square Enix действительно автоматически продлевает подписку без спроса до конца календарного месяца. Ну, что уж, раз забыл отменить вовремя, можно еще 20 дней поиграть. Заодно обрадую товарища, который в первый же день бросил FFXI, что с него снимут деньги и за второй месяц.

11 мая 2011 года, 17:00

О, а игре, оказывается, действительно ровно девять лет. В городе стоит мугл, раздает торжественные платья: характеристики дурацкие, зато выгляжу чуть получше, чем в унылом коричневом рванье для низких левелов. Теперь все вокруг бегают в сюртуках и платьях, окей. А праздник-то где?

16 мая 2011 года, 13:00

Скука и уныние. Поставил перед собой цель: покататься здесь на чокобо. Для этого нужно прокачаться до 20 уровня и прибежать в Джуно, который находится в центре карты мира. Интернет советует сменить профессию (*Сергей, не уходи! – Ред.*), чтобы в случае гибели по дороге не терять опыта. Резонно. Впрочем, надо еще прокачаться и раздобыть корм для чокобо, который почему-то валится из кроликов в болотах. А вокруг кроликов этих ходят гоблины, которые всегда все портят.
На счастье, прокачиваться одному здесь быстрее и удобнее, чем в партии, несмотря на то, что все говорят об обратном.

20 мая 2011 года, 19:00

Побежал, сторонясь всех монстров. Через час прибыл куда надо, нашел чокобо. Чтобы добиться его расположения, надо его потчевать травкой раз в сутки местного времени – что примерно равно нескольким часам реального. И так – раз пять, кажется. По-моему, суть этой игры – в том, чтобы испытывать терпение. И только.
Нашел в Джуно мугла, который должен давать какой-то праздничный квест, он меня послал, как и все остальные. Недостаточно репутации, мол. И так – со всем более-менее интересным. Ходи, мол, продолжай манчить свои редкие дропы в пещерах. Тьфу.

22 мая 2011 года, 20:00

Откормил чокобо, получил лицензию на езду наконец-то. На выходе из Джуно меня встретила продолжительная сценка – вступительный ролик к сценарию Crystalline Prophecy. Моя героиня – избранная, ну конечно. Ну вас с вашим сюжетом, меня чокобо ждет.

30 мая 2011 года, 15:00

Провел последние несколько дней, катаясь на чокобо по всему Вана'диэлю. Красивый тут мир все-таки. Бедноватый немного, но приятный. Больше, боюсь, хвалить нечего.
Спросил человека, искренне любящего FFXI, когда там начинается расхваленный сюжет. Он ответил – с 75 уровня. Нет, я, конечно, мог бы прокачаться до 75-го в одиночку, но… зачем?
Из всех трех с половиной десятков Final Fantasy, в которые мне выдалось поиграть, одиннадцатая оказалась самой неприветливой. Разработчики как будто вообще не задумываются об игроке, о том, удобно ли ему, понимает ли он, что игра от него требует. FFXI просто выбрасывает тебя в Вана'диэль – мол, вот ты и здесь, дальше поступай как знаешь, а твое удовольствие – не наша забота. Очень странно видеть это после FFXIII, которая ведет игрока за ручку, как двухгодовалого ребенка, на протяжении двух третей игры. Нет, серьезно. Девять лет к FFXI выходят обновления, и ни одно из них не сделало ее удобной или хотя бы играбельной. Учитывая, что все в Интернете хором говорят, что FFXIV еще хуже, боюсь даже предположить, что там творится. И самое главное – непонятно, зачем называть это Final Fantasy? Обман же, настоящий обман. **СИ**







Илья Ченцов

Mistmare

Корешок диска с надписью «Mistmare: странствия Исидора» долгие годы маячил у меня прямо на уровне глаз. Однажды я уже пытался нырнуть в этот необычный мир, но первый же попавшийся в обучающей миссии сержант многократно завалил героя, прежде чем я сумел разобраться в боевой системе. Тогда Mistmare оказалась мне не по зубам, но это не значит, что разонравилась сама идея игры: альтернативное кажется-средневековье, где большую часть Европы затянул таинственный туман, соприкосновение с которым губительно для человеческого тела и рассудка; магия Литургики, основанная на звуках, что-то среднее между церковными песнопениями и воплями фременов из гербертовской «Дюны»; наконец, главный герой-инквизитор, чьи религиозные убеждения и лояльность церкви с самого начала подвергаются жестоким испытаниям.

Так что я решил дать грешному иноку Исидору (русская локализация ставит ударение на второе «и», мне же больше нравится на «о» – игра, как-никак, частично французская) второй шанс.



Справа: Сны героя оформлены весьма оригинально.

12 июня 2011 года, 18:40

Сержант вновь положил Исидора на обе лопатки, однако игра, без особых объяснений, предлагает возможность многократного воскрешения героя. В компенсацию здесь нельзя сохраняться, кроме как при выходе из игры.

12 июня 2011 года, 19:36

Ещё в Mistmare очень-очень хитрая система течения времени. Сюжетные квесты надо выполнять по расписанию. То есть «даём тебе два дня на знакомство с городом, но чтобы в четверг утром прибыл в Ватикан». У героя же в одном кармане лежит Священное писание, в другом – грузики-гантели. Соответственно, в эти два дня можно, читая Писание, совершенствоваться в духовной сфере, либо, качая чугун, набирать мышечную массу – но каждый подход к снарядам либо книжке расходует сколько-то времени. Можно болтаться по городу, находить побочные задания, общаться с населением – кстати, будучи инквизитором, Исидор считает своим долгом задавать гражданам каверзные вопросы вроде «как вы относитесь к Папе?» и «нравится ли вам жизнь в Республике?» Но как только настанет время идти на основной квест, время остановится, и не «отмёрзнет», пока задание не будет выполнено. А значит, о гантелях и чтении придётся временно забыть. А также, например, о взломе сундуков с барахлишком – ведь он тоже требует времени. Хорошо хоть, незапертые дают обыскивать (разумеется, в мире видеоигр копаться в чужих вещах не грех). Идея с расходуемым временем была бы неплохой, если бы в интерфейсе был индикатор, показывающий, сколько дней и часов осталось у героя до следующего задания. А так приходится прикидывать на глазок и «замерзать» в самый неподходящий момент.

Действие, кстати, на самом деле происходит в альтернативном 1996 году. Однако Туман сильно замедлил развитие технологий, так что у нас тут не киберпанк, а, э-э, песнопанк.

12 июня 2011 года, 21:46

Вот это уже похоже на нормальную ролевую игру: залез в катакомбы и пытаюсь убить палкой крысу. Боевая система тут действительно требует привыкания: щёлкнув по врагу, выбираем цель; после этого кнопки A и D позволяют перемещаться вокруг противника, нажав W, переходим в атакующий режим, S – оборона. Главная хитрость – в синей линейке энергии: удары расходуют её временно (стукнул, подождал – восстановилась), а заклинания – постоянно (то есть тоже временно, но восстановить можно только эликсиром либо отдохнув). Если колдовнуть разиков так несколько, то сильно ударить врага уже не выйдет. Так что стратегия боя такая: бьём, пока есть энергия, потом защищаемся/отступаем, пока она восстанавливается. Есть ещё «боевые стили», включая такую экзотику как «арабский» и «кунг-фу», но им, во-первых, учиться надо, во-вторых они не со всеми видами оружия работают.

Автоматической регенерации здоровья и энергии после боя, а тем паче в процессе, здесь тоже, разумеется, нет. Ну, то есть почему-то иногда энергия восполняется, скажем, при переходе между локациями, но почему и когда – неясно. Гарантированно восстановить силы можно, только поспав. Спальный мешок у Исидора всегда с собой, только вот на отдых требуется время, а в режиме «замороженных часов» его как раз и нет. Так что приходится обновляться через воскрешение – проблема только в том, что героя при этом телепортируют в чекпойнт, откуда снова приходится пилить к месту драки...

12 июня 2011 года, 22:39

Странно – в ломбарде ничего не заложишь, в кузнице ничего не закажешь,



Справа: Краткий списочек тем для опроса горожан.


Видите стену прямо перед героем? И я не вижу. А она есть.



Под стенами Ватикана бродят проститутки и бандиты. Ватикан, между тем, какой-то совсем неказистый – лесенка, коридор да комнатка кардинала.

и в аптеке ничего не купишь... А у героя ведь полный рюкзак оружия, сапог, доспехов и шапок, снятых с убитых бандитов. Хорошо хоть, грузоподъемность в списках ролевых параметров вроде как не значится... хотя в этом «листке персонажа» сам чёрт ногу сломит.

12 июня 2011 года, 23:04

Поскольку штрафов за смерть здесь нет, иногда, чтобы далеко не бежать, бывает выгоднее специально ввязаться в драку и проиграть, а потом воскреснуть, телепортировавшись в институт.

12 июня 2011 года, 23:30

Если ваша игра позволяет хранить единственный сейв для каждого пользователя, было бы очень неплохо, если бы она поменьше глючила. Авторы сами себя перехитрили (меня-то точно) – заморозили время ночью и отправили Исидора за некой статуэткой в ломбард, который работает днём. Ну, то есть он сам дурак – решил использовать мирный подход в решении одной проблемы, и на нём сразу начали ездить. Придётся переигрывать эпизод – к счастью, это позволяют сделать уже прокачанным героем.
Кстати, вычитал в Интернете про хитрый способ активации множественных сохранёнок (см. врезку). Может, теперь играть будет полегче, или хоть при затыках не придётся откатываться так далеко назад?

12 июня 2011 года, 01:46

Пользуясь случаем, решил найти альтернативный способ попасть в военную академию, где скрывается профессор-еретик. В первый раз я просто заплатил привратнику три тысячи золотых, но не было ли варианта получше?
После недолгих поисков за углом обнаружился вход в дом главного римского мафиози, а за следующим углом – таверна, где пьяный бандит сказал мне пароль, чтобы пройти туда. Однако попростому пробраться из дома дона в академию не получилось – внутри оказалось полно вооружённых охранников. С ними, я, правда, справился, заодно обновив гардероб, однако донов сынок, как я ни бился, валил Исидора с трёх ударов, а сам главарь – с одного, и это несмотря на то, что герой был прокачан с прошлого прохождения. Есть правда, вариант «Воскреснуть, снизив сложность», но что-то он мне не нравится.
Неужели придётся опять давать взятку стражнику?

Комфорт инквизитора

Итак, проблема номер один – игра периодически адски тормозит – решается (частично, по крайней мере) залезанием в настройки DirectX («Пуск – Выполнить – dxdiag») и отключением аппаратного ускорения звука (не забудьте включить обратно, когда закончите играть).
Чтобы получить возможность сохраняться в любой момент, нужно сделать вот какой хитрый трюк: найти папку с игрой, в ней – папку Users, в ней – папку с именем вашего профиля, в ней – папку Save. В этой папке создать утку, в утке яйцо, а в нём... Отставить, в папке Save создать десять папок с именами slot0, slot1... slot9. Теперь, чтобы сохраниться в ячейку с определённым номером, надо во время игры нажать «правый Ctrl + правый Shift + функциональная клавиша с соответствующим номером (F1-F10)», а чтобы загрузиться оттуда – «правый Shift + функциональная клавиша». Постарайтесь только запомнить (или записать), куда сохранялись в последний раз, потому что удобного меню выбора сейвов эта схема не предлагает.

17 июня 2011 года, 23:13

Попробую тягомотный (а значит, самый лучший) способ – прокачаться в катакомбах, где водятся не только крысы, но и жирные разбойнички. Придётся, конечно, побегать кругами из института (где воскрешают) под стены Ватикана, но, может, выгорит? Тем более что в Mistmare есть довольно забавный аналог quick travel из Fallout 3 – если ткнуть какую-нибудь достопримечательность на карте, герой туда не телепортируется, но сам побежит, хоть через весь город. Можно пока построчить в дневничок. Например, о том, что струнный саундтрек Рима весьма приятен.

17 июня 2011 года, 23:39

Хм-м, в катакомбах вдруг отыскалась статуэтка Девы Марии. Похоже, за подобной фигуркой Исидора и отправляли в ломбард в той ветке сюжета, которую я будто бы запорол. Надеюсь, наши шансы не застрять в этот раз немного увеличились...

18 июня 2011 года, 0:45

Ха-ха, в доме мафиози обнаружилась мёртвая зона: если забраться на кровать



Слева: Довольно-таки крутой инквизиторский плащ, к сожалению, не отображается на фигуре Исидора в игре. Головные уборы, впрочем, видны, хотя и не всегда похожи на свои изображения в интерфейсе.

под балдахином, Стефано, сынок дона, перестаёт атаковать Исидора, а тот всё равно может его лупить. Забавная, кстати, у Стефано анимация: голова покачивается на шее в разные стороны, как у змеи.

18 июня 2011 года, 0:58

Вы не поверите, но и в комнатушке главного мафиози нашлось безопасное местечко – стоило лишь запрыгнуть на стол, как грозный Скорца Фьерро прекратил свои попытки расправиться с Исидором и смиренно подставил голову в шапке пирожком под удары инквизиторского посоха.

18 июня 2011 года, 1:03

За шкафом Фьерро прятал проход в военную академию. Там я и нашёл еретика. Возможно, его книга и шокировала бы меня, если бы конспиративная теория инакомыслящего профессора не была изложена на задней обложке игры... к тому же, напомню, я проходил этот эпизод по второму разу. Исидор тоже книжицей не впечатлился и убивать её автора (а именно такие пожелания, хотя и не прямо, высказывал кардинал) не стал.

18 июня 2011 года, 1:23

Игра, успешно не заметив, что я накрыл воровскую малину, воспроизвела мне разговор с мафиози, терроризирующим торговку... в отсутствие самого мафиози.

18 июня 2011 года, 1:46

Преследуя сюжетно важного воришку, укравшего магический кристалл, Исидор обогнал его и перекрыл ему выход из таверны. Однако, увы, время стать интерактивным для преступника ещё не настало, поэтому он с полминуты молча пытался обойти «погонного мужа», пока наконец не исчез в дверях.

18 июня 2011 года, 3:04

Оказывается, для монахов можно было не бегать за статуэткой, а просто сказать, мол, не задерживайте инквизитора. Правда, это стоило мне четырёх очков «кредо», то бишь праведности. Попробовать, что ли, «добрый» вариант?

18 июня 2011 года, 3:07

Да, статуэтка оказалась та самая (почему? неизвестно), и Исидор, сохранив статус праведника, отправился в подземелья монастыря, где и нашёл тот самый посох, что нарисован на обложке игры.

18 июня 2011 года, 3:12

Хо-хо! Если его экипировать, он ещё и переливается огнями, и освещает всё вокруг! В институте, правда, чудо-посох у Исидора скоренько отобрали и отправили героя ловить предателя в Авиньон.

18 июня 2011 года, 3:56

Ну здрасте, товарищи локализаторы. Вы всё-таки определитесь, «Шавье» у вас или «Хавьер». А если Хавьер, так будьте добры его склонять правильно.

19 июня 2011 года, 17:13

Исидор искал изменника в одном из авиньонских монастырей, когда услышал известие о том, что в город внезапно провалился Туман. Наконец-то я увижу чудищ!



Вверху: Динамическое освещение от посоха — довольно милый и полезный эффект.

19 июня 2011 года, 17:21

Чудище, правда, было всего одно. Монстряка, похоже, сбежала из «Демиургов», и закалённый в боях с мафией Исидор уложил её всего-то со второго раза. Однако предателя придётся искать в других монастырях, один из который принадлежит, разумеется, тамплиерам...

19 июня 2011 года, 17:27

... тем ещё хамам. Не могу не процитировать замечательный диалог:
Тамплиер: Что тебе нужно, инквизитор? Если, конечно, ты настоящий инквизитор, а не просто какой-то сопляк, вырядившийся так, чтобы напугать своих друзей.
Исидор: Я брат Исидор, и я действительно инквизитор, разве ты не видишь мой посох?
Тамплиер: Да, его размеры впечатляют. Но мы, тамплиеры, не любим чужаков, так что почему бы тебе не отправиться восвояси?

19 июня 2011 года, 17:30

Хитрый Исидор фальсифицирует документы. Монахине честно сказал, что разыскиваемый им священник – еретик и предатель (та была в шоке!), а в журнале записал, что, мол, придумал какое-то «неотложное дело». Или это шиза у него началась на почве кризиса веры?

19 июня 2011 года, 17:52

Теперь Исидор всех расспрашивает про противотуманную бригаду, местного супергероя и о том, как попасть в монастырь тамплиеров. Никто, правда, ничего толком не знает, кроме как про бригаду. Противотуманники ездят на телеге с колоколом, разгоняя его звоном туман (вживую я их не встречал, но все про них говорят). Кстати, я упоминал, что церковные колокола здесь, помимо борьбы с Туманом, используют ещё и для дальней связи?

19 июня 2011 года, 18:00

В Авиньоне нашёлся функционирующий кузнец, который заточил Исидору меч. С ним ещё и торговать можно! Мало того, можно помочь кузнецу и улучшить физические навыки, а заодно подзаработать! Стоп, это я, похоже, протормозил. Оказывается, магазины в Mistmare работают не как обычно – поговори с продавцом, чтобы продать-купить – а хитро, как и всё в этой игре. Когда заходишь, скажем, в ломбард, сверху появляется иконка торговли, активируемая кнопкой F1. Её-то и надо щёлкнуть. Проблема в том, что после разговора с предпринимателем он по-прежнему остаётся активным объектом, и чтобы перейти обратно в режим магазина, надо... щёлкнуть «в пространство». Немудрено, что я так поздно догадался об этой особенности интерфейса. Между тем если в кузнице можно помочь мастеру, то в аптеке позволяется поухаживать за больными (полезно для «кредо» и «солнечной сферы»).

19 июня 2011 года, 18:39

Тамплиеры были здоровЫ, однако подвержены болезни застревания на ровном месте. Внезапно полезным оказалось заклинание солнечного диссонанса, уменьшающее здоровье противников – раньше я больше налегал на регенерацию собственного здоровья.

19 июня 2011 года, 19:09

Судя по звукам, в папской резиденции кто-то постоянно играет в биллиард.

19 июня 2011 года, 22:52

Нет, ну теперь разработчики откровенно издеваются. Выяснилось, что еретик побежал на север, через мост, так Иси-

Домашнее задание

Поерзав курсором по углам экрана, я выяснил, что у сидящих там существ, отвечающих за разные места интерфейса, даже есть имена: Несун, Подлиза, Остроглаз и Шептала. Попробуйте догадаться, кто из них заведует картой, кто снаряжением, кто «карточкой персонажа», а кто – журналом заданий.

дора отправили «попробовать» перейти мост, но героя сдержала невидимая стенка. По истечении очередного межжвестовья в журнале появилась запись примерно следующего содержания: «Моё расследование зашло в тупик. Попробую поспрашивать в городе». Так ты ж уже спрашивал, голова садовая, и тебе сказали – ушёл через мост!



Слева: В тумане творится настоящий ад. Впрочем, с монстрами на аренах можно не драться, а быстро бежать к выходу. Но тогда сражаться со следующими врагами будет ещё труднее!

19 июня 2011 года, 23:02

Но сценаристы, как всегда, знают лучше: если еретик ушёл на север, значит, надо отправляться в деревню на восток, где Исидор внезапно встретил старого друга, предложившего ему освоить пару магических приёмов. Или всё-таки поучиться пастушьей боевой школе у фермера? Тяжёлый моральный выбор… хотя нет, простой – конечно, магия!

23:15

Исидор второй раз вышел на мост, теперь с другом, и продвинулся уже чуть-чуть дальше, но до второго конца так и не добрался, только друга потерял. Да, они издеваются.

19 июня 2011 года, 23:39

Внизу экрана тем временем скопилось аж шесть иконок, означающих, вероятно, неизвестно какое воздействие неизвестно чего на Исидора. На диске и в папке с игрой руководства нет, экран подсказок тоже молчит. Иконки между тем, вот какие: голова со звёздочкой, крест в кружочке (местный знак солнца), человечек в странной позе, точно фехтующий без шпаги, человечек по пояс с торчащим из груди сердцем, человечек с мешком за плечами (только сейчас рассмотрел, до этого думал, что он безголовый), и последний значок комбинированный и самый странный: красная клякса в оранжевом кружочке и снизу маленький, кажется, рот в сером кружке.

Чтобы понять, что это значит, надо прокликать по очереди все напяленные на героя предметы снаряжения, помеченные синим или красным значком внизу. Так постепенно и разберёмся, что голова – бонус к интеллекту, крест – к «солнечному вектору», «фехтовальщик» – к подвижности, «сердечный друг» – к здоровью, носильщик – к силе, а клякса – это свойство тамплиерского чудо-щита наносить урон тому, кто по нему бьёт. Всё просто и логично, правда?



Слева: Гигантский вражеский краб, проездом из «Демиургов» в корейскую MMORPG № 65536.

20 июня 2011 года, 0:07

Йес! Мне наконец-то снова выдали хитрый посох – «солнечный серп», и я даже понял, как им пользоваться! С помощью этой штуки можно ловить тварей в Тумане, чтобы потом заставлять их сражаться на своей стороне. Короче, Исидор теперь «Поке-монах».
«Серп», разумеется, ещё и рассеивает Туман, позволяя передвигаться в нём без вреда для здоровья.

20 июня 2011 года, 1:28

Туманное пространство между городами состоит из «арен», населённых страшнючими чудищами, и, скажем так, мест отдохновения, куда герой попадает, если погибнет на второй арене. Рекреация выглядит как нечто среднее между Стоунхенджем и выставкой современной скульптуры, и утыкана алтарями, позволяющими прокачать разные «сферы» и «векторы».
Одна из арен, кстати, напоминает ад из Omikron – впрочем, параллелей в дизайне Mistmare и Omikron при желании можно провести немало.

20 июня 2011 года, 1:40

Фраза дня (произнесена Исидором): «Значит, Париж действительно существует?» Да, Исидорушка, есть такой город, а в нём – всем известные достопримечательности: собор Парижской Богоматери и звонница на водяной тяге.

19 июня 2011 года, 1:51

Диалоги в Mistmare озвучены не все, только ключевые. Актёры безбожно (каламбур?) переигрывают, а голос Исидора мне всё время казался очень знакомым, пока я, наконец, не понял, кого он мне напоминает: Джимми Гокинса из мультфильма «Остров сокровищ» (на самом деле, как подсказывают локализаторы, это Дмитрий Филимонов, самая известная из последних его ролей – Пряня из «Шрека», если верить «Википедии»).
В разговоре с парижским главой, впрочем, вслушиваться в слова мешает скромный (в смысле, скромное количество материи на него потратили) наряд его дочери Софи, словно позаимствованный из какой-то футуристической трэш-игры (да вот хоть той же Omikron — даже татушка на глазу вполне соответствует омикронской моде).

19 июня 2011 года, 2:11

Глубоко порочное правящее семейство Дюмонов, похоже, укрывает «моего» еретика. Дюмон предложил Исидору сотрудничество, если тот согласится украсть кое-что из собора. Исидор, естественно, возмутился (ну, то, есть это я сделал за него Тяжелый Моральный Выбор), как будто это не он всю игру взламывал и обчищал ящики с добром. И попал, бедолага, в тюрьму, да ещё и без посоха-серпа остался. Из заключения Исидор, впрочем, выбрался, а вот налёт на оружейную не удался. Но ничего – воскреснем, и снова в бой!

(Продолжение следует.)



Вверху: Красотища! Проиграв драку в тумане между Авиньоном и Парижем, Исидор попадает сюда.

Изначально задуманный костюм Софи демонстрировал несколько другие эрогенные зоны и в целом был более закрытым (и чёрным). Однако издатели настояли на другом облике. Римские куртизанки и то одеты скромнее!



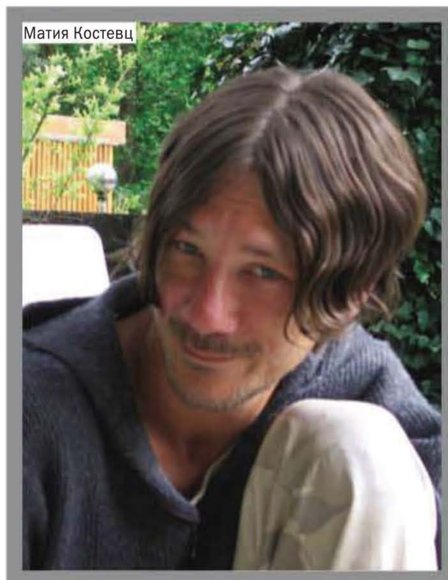


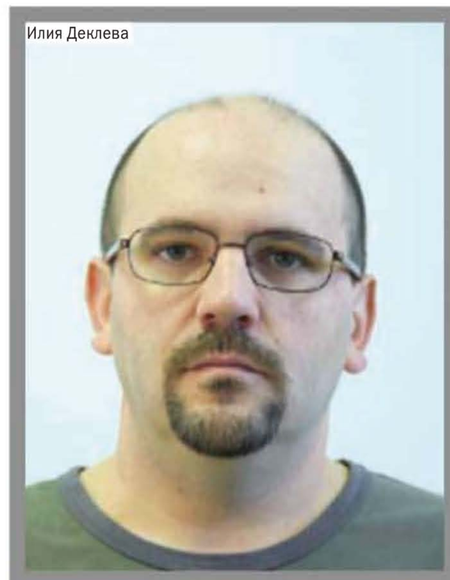
Справа: Карманных чудищ можно вызывать и в городе, но попытки натравить их на мирных граждан или хотя бы напугать обывателей обречены на провал.



ИНТЕРВЬЮ Sinister Systems

Над созданием Mistmare работали пусть не былинные семь нянек, но два разных творческих коллектива: известная своими высокохудожественными квестами Arxel Tribe и скромная Sinister Systems. Первая компания с тех пор закрылась, название второй тоже давно не звучало в связи с разработкой игр. Однако на страничке Матии Костевца (http://www.sinistersystems.com/dokuwiki/doku.php?id=charon:home), геймдизайнера Mistmare, я нашёл постмортем проекта и решил расспросить Матию подробнее о том, кого нам следует хвалить за интересную задумку игры, а кого – ругать за корявоватое исполнение. Его коллега Илия Деклева дополнил картину.


Матия Костевц


Илия Деклева

? Расскажите, как распределялась работа между Sinister Systems и Arxel Tribe? Если верить постмортему Матии, в конце цикла разработки издатели внезапно потребовали внести серьёзные изменения во все аспекты игры, включая сюжет. Не могли бы вы привести примеры этих изменений?

Илия Деклева: Мы выиграли конкурс на лучшую оригинальную идею игры, объявленный Arxel Tribe, и они наняли нас, чтобы мы сделали из нашей концепции полноценный гейм-дизайн, включая все тексты, персонажей, квесты, ролевую систему и прочее. Поскольку мы прежде всего программисты, нам также в конечном итоге пришлось писать логический и ролевой движок, разрабатывать программы для создания контента и компиляторы ресурсов. Инструментарий был не очень навороченный, но функциональный, мы сами им пользовались. Arxel занимались «художественной» частью игры, включая интерфейсную графику, модели и текстуры, звук и музыку. «Наша» и «их» части игры на самом деле мало зависели друг от друга, в Mistmare в принципе можно играть без трёхмерной графики, используя наш логический движок с текстовым интерфейсом.

Arxel, не послушав нашего совета, купили трехмерный движок от сторонних разработчиков (мы предлагали другой), и с ним была куча проблем, некоторые остались и в финальном релизе (например, проблемы с поиском пути и совместимостью с мощными компьютерами). Насколько я помню, мы всегда представляли игру внешне больше похожей на Diablo или Neverwinter Nights, но и такое положение камеры, как получилось в итоге, тоже с небольшими доработками могло бы быть вполне пристойным.

По моему мнению, помимо технических проблем с движком и проистекающей из них общей неуклюжести, игра просто была недоделана: многое из запланированного не попало в финальный релиз, а то, что осталось, требовало «доработки напильником» (квесты, диалоги, графика) и балансировки (не только боевой системы и характеристик снаряжения, но и контента в целом, например, в игре было слишком много чересчур длинных диалогов по сравнению с количеством квестов и головоломок). Мы и Arxel вместе разрабатывали игру, не уверен, были ли они также издателями – на моей коробке Mistmare стоит логотип Mindscape.

Матия Костевц: Arxel Tribe также разработали надстройку (wrapper) для движка Lithtech, с помощью которой мы писали код игры – весьма отстойную. Добавлю, что версия движка за время работы над проектом менялась раза два-три, так что многое приходилось переделывать с нуля (различия между версиями были фундаментальные).

Что касается доработок в последний момент, когда работа была почти завершена – да, их потребовали издатели и дистрибьюторы. Сказали, что не будут издавать игру, если мы не внесём эти изменения (фактически, шантаж!). Попросили сделать, например, отображение Исидора на карте и возможность управлять им с клавиатуры (изначально планировался только point-and-click). Конечно, вы можете сказать, что это были нужные нововведения, но решение об их внедрении было принято слишком поздно.

Честно говоря, проект был обречен с самого начала, когда мы (Sinister Systems) согласились сильно изменить механику. Наш гейм-дизайн описывал игру, напоминающую тогдашние Final Fantasy – фиксированные пререндеренные фоны в городах (как в Casanova, только без сражений) и больше экшна (но не шутерного, а в духе JRPG – этакая пошаговая Mortal Kombat) в туманных зонах между поселениями. Но в Arxel Tribe решили, что игру нужно делать на движке Lithtech, и она должна быть скорее action-RPG, и нам, к сожалению, пришлось согласиться.

? Вообще, мне почему-то всегда казалось, что Arxel Tribe – французская компания (возможно, потому, что их игры часто издавала Cryo Interactive, и выглядели они, как типичные квесты от Cryo), и в списках авторов встречается много французских имён. Однако в Интернете пишут, что фирма основана

На скриншотах Hannibal от Arxel Tribe выглядела довольно заурядным шутером, атмосферой напоминающим Condemned. Однако те, кому удалось поиграть в демоверсию, рассказывают, что в ней хватало и квестовых головоломок. Увы, нынче эту демку не отыскать, а больше от игры ничего и не осталось.



архитекторами из Словении, и вроде как тамошняя. Не поможете разобраться?

Матия Костевц: На самом деле Arxel – это две компании. Arxel Tribe действительно была основана в Словении двумя местными жителями, однако позже владельцы продали свою фирму, после чего она стала частью Arxel Guild – частично французской (кажется) и частично итальянской (совладельцем был директор одной итальянской корпорации) организации. Так что после этого Arxel Tribe превратилась в словенскую студию интернациональной компании. Мы в Словении занимались разработкой, а французы должны были взять на себя маркетинговые хлопоты. Формально они свою работу выполняли, но в нашей игре ничего не понимали и постоянно предлагали какие-то дурацкие идеи, которые нам приходилось реализовывать (чтобы игра, по их словам, «была более маркетичной»). Если вы видели на сайте упоминания каких-то фич, которых нет в игре (вроде выбора расы героя) – это тоже их работа.

А потом директор обанкротился и на нас сразу начали давить, чтобы мы срочно сдавали игру, притом что она ещё не была доделана. Нам даже не сказали, что весь сыр-бор разгорелся из-за этого самого банкротства.

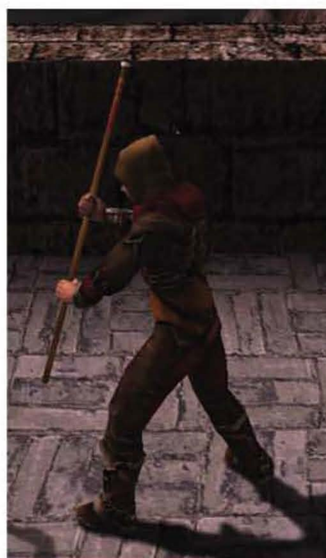
Кстати, Arxel Guild до сих пор должна Sinister Systems около ста тысяч евро. С русской версии, в которую вы играли, мы тоже не получили никаких роялти (впрочем, не мы её и делали. А кто? Не знаю.)

Илия Деклева: Arxel обанкротилась после выхода Mistmare, но не игра была тому причиной – если мои сведения верны, у владельцев компании возникли серьёзные финансовые трудности, и они потянули её на дно за собой. Сама Arxel вроде бы даже приносила прибыль. Если не ошибаюсь, у них было в производстве две других игры, почти завершённых, одна из них – по мотивам «Молчания ягнят»/«Ганнибала».

Зед и Сид

Послужной список люблянской ZootFly, как ни странно, интересен прежде всего играми, которые компания НЕ сделала (хотя, вопреки словам Матии, Prison Break – не единственный их релиз). В 2007 году на YouTube появились несколько демонстрационных роликов ранней версии игры по мотивам фильма Ghostbusters, однако потом оказалось, что заполучить лицензию ZootFly не удалось (честь вывести охотников за привидениями на большие консоли в конечном итоге выпала Terminal Reality). Тогда словенцы быстренько перебросили силы на игру с аналогичной механикой, но под собственным брендом TimeO. Герой TimeO Зед, вооруженный, кроме всего прочего, телекинетической пушкой, должен был противостоять нашествию «дизельных паразитов», способных оживлять неодушевлённые предметы и даже целые здания. В списке достоинств проекта были такие фишки, как «постоянно трансформирующееся тектоническое окружение» и возможность «управлять боссами, чтобы сражаться с другими боссами». Однако в глаза бросается другое – в ранних трейлерах Зед одет в сюртук и рубашку, а в последнем почему-то выглядит очень похоже на... инквизитора Исидора из Mistmare. Собираются ли авторы сюжетно связать эти две игры, непонятно – собственно, совершенно неясно, выйдет ли вообще TimeO хоть когда-нибудь.

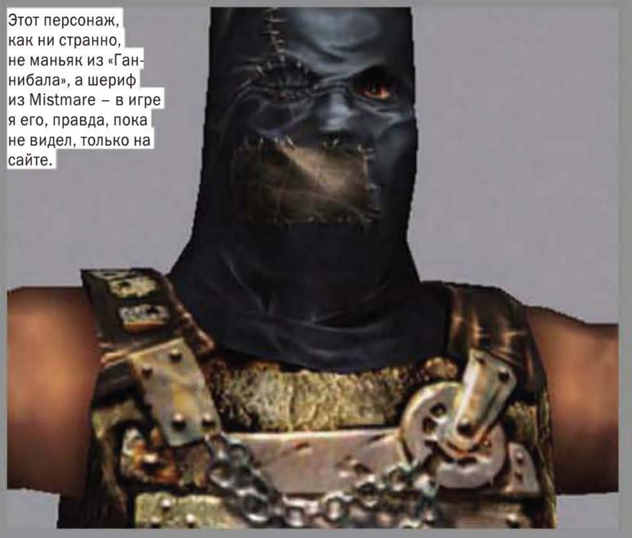




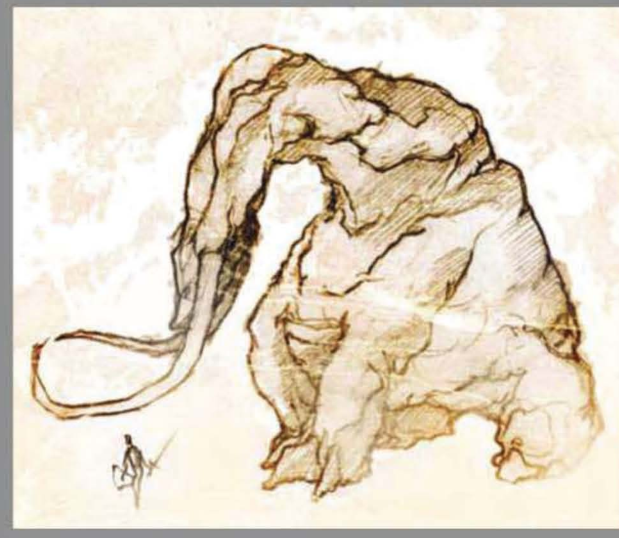
? Кстати, в Словении какие-то разработчики игр остались, кроме вас?

Матия Костевц: Инди-сцены здесь фактически нет, из остальных – только ZootFly (собранная на останках Arxel). По-моему, у них только одна игра вышла (Prison Break?). В Sinister Systems сейчас только я да несколько моих друзей, делаем помаленьку небольшие игрушки. Если интересно, вот парочка последних (сваял за две недели):
http://www.sinistersystems.com/darkforest/
http://www.sinistersystems.com/darkspace/

Илия Деклева: С момента выхода Mistmare мы не занимались разработкой коммерческих игр. Матия по-прежнему экспериментирует с концепциями и пишет маленькие инди-игры, движки и прототипы. Может быть, когда-нибудь мы и возьмёмся за другой коммерческий проект, если придёт в голову очень хорошая идея (и будет время и/или бюджет). **СИ**



Этот персонаж, как ни странно, не маньяк из «Ганнибала», а шериф из Mistmare – в игре я его, правда, пока не видел, только на сайте.



События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев



Башенка с претензией

Компьютерный корпус Lian Li PC-V600F

Lian Li расширило линейку корпусов серии V, выведя на сцену Mini Tower PC-V600F, доступный в четырех расцветках – черный, серебряный, красный и абсолютно черный (внутреннее убранство также черное). Стоит отметить, что компания одна из немногих на рынке, выпускающая корпуса только из алюминия, и наш герой не исключение.

Хоть перед нами и Mini Tower, он способен вместить видеокарты размером до 370 мм, т.е. вместится любая модель, включая нынешние флагманы от AMD и NVIDIA. Но за это придется пожертвовать одной из корзин для жестких дисков коих две. Одна рассчитана на три жестких диска 3.5 дюйма, вторая еще на два. Есть возможность установки до двух 2.5-дюймовых SSD-накопителей. Приятно отметить, что об охлаждении позаботились, на вдув установлена пара 120-мм вентиляторов с LED-подсветкой. Третий работает на выдув и место отведено ему в верхней части корпуса. Понятное дело, что в подобной конструкции блок питания ставится вниз. Для оптимизации циркуляции воздуха на дне расположены вентиляционные отверстия, съемный фильтр и антивибрационные заглушки. Для лучшей проводки кабелей в наличии необходимые отверстия. Lian Li PC-V600F совместим с платами форм-фактора MicroATX и MiniITX. Любопытно и то, что для съемки боковой панели не требуется отвертки, используется специальные фиксаторы.

Для внешних устройств в Lian Li PC-V600F предусмотрены два 5.25-дюймовых разъема, а под карты расширения – четыре разъема. На верхней части находятся порты USB 3.0, eSATA, аудиопорты и кнопки включения и перезагрузки.

Весит PC-V600F 5 кг, габариты – 190x390x470 мм. За все про все $225.



Классика в миниатюре

Акустический набор Edifier P1060

Компания Edifier явно тяготеет к классическому дизайну, яркое тому подтверждение – набор акустики P1060, состоящий из пары сателлитов и сабвуфера.

Вся система экранирована, сателлиты снабжены твитерами размером 50x90 мм мощностью 3 Вт каждый. В свою очередь сабвуфер обзавелся 4.5-дюймовым динамиком на 6 Вт. Соотношение сигнал-шум у Edifier P1060 составляет ≥85 дБа, искажения – не более 0.5%, тогда как входное сопротивление равно 10 кОм. Сразу становится понятным, что речь идет о миниатюрном комплекте акустики. Габариты сателлитов составляют 85x166x111 мм, а сабвуфера – 175x186x205 мм. Суммарный вес не превышает 3.2 кг. В качестве материала для корпусов послужили плиты MDF, покрытые пленкой. Для подключения используется 3.5-мм MiniJack.

Из бонусов нашлось место для USB-порта, расположенного на корпусе сабвуфера. К нему можно подключать флеш-накопители с музыкой. Как вы можете догадаться, за воспроизведение звука отвечает сама акустика.

Edifier P1060 доступна в продаже по цене 1500 руб.



Стильный и мощный

Новый смартфон от компании Sony Ericsson – Xperia ray сочетает стильный дизайн и последние технологии в компактном корпусе

Снабженный экраном диагональю 3.3 дюйма, работающий на последней версии платформы Android (Gingerbread 2.3), Xperia ray оснащен мощным гигагерцовым процессором, технологиями Reality Display и Mobile BRAVIA Engine, 8.1-мегапиксельной камерой с матрицей Exmor R™ и возможностью записи видео в HD-формате. У смартфона есть фронтальная камера, потрясающе четкий и яркий экран, устойчивый к появлению царапин и с интегрированными сенсорными кнопками. Уникальная функция Sony Ericsson Facebook inside Xperia совместно с сервисами Google и доступом к более чем 200000 приложений Android Market позволяет владельцам удобно общаться в социальных сетях, выходить в Интернет и развлекаться.

Телефон поступит в продажу в России уже в III квартале этого года.





Энергия солнца

WEXLER.SUN – зарядка с солнечными батареями

Век зеленых технологий дает о себе знать, производители всеми путями стараются «озеленеть», вот и WEXLER не устояла. Компания объявила о выпуске зарядного устройства, которое в качестве источника энергии использует не розетку, а солнечный свет.

WEXLER.SUN дарит прекрасную возможность подпитывать мобильные устройства в пути. С таким устройством в отпуске в солнечной стране не страшно, что телефон, камера или планшет разрядится. Так что никакого дискомфорта и скуки по цивилизации, ICQ, Facebook и прочего.

Выглядит WEXLER.SUN просто и со вкусом, размер устройства всего 90x40x8 мм, а вес 45 г. Можно с уверенностью сказать, что подобная зарядка не отяготит дорожную сумку или фото-рюкзак. И так, солнечные батареи преобразуют лучи главной и единственной звезды нашей галактики в электроэнергию. Емкость аккумулятора равна 1350 мАч. Благодаря наличию в комплекте поставки пяти видов переходников WEXLER.SUN совместим практически с любым мобильным устройством или гаджетом (жаль, производитель не уточнил, какие именно переходники доступны). Полное время заряда от солнца составляет 15 часов, есть возможность и более быстрой зарядки через сеть (5 часов), сетевой адаптер в наличии. Батарея WEXLER.SUN способна сохранять накопленную энергию до шести месяцев. Кроме адаптера и набора переходников обладатель гаджета получит кабель Mini USB-USB и шнурок.

В наличии самые разнообразные варианты расцветок, включая оранжевый, голубой, черный и другие. Рекомендованная розничная цена – 890 руб.

Россыпь мониторов

Samsung выпускает 3D-мониторы 7-й серии

3D-мониторы шагают по планете, плодясь как кролики. К их размножению приложила руку и компания Samsung, представившая аж четыре 3D-монитора серии 7.

Во всех мониторах используется LED-подсветка, обеспечивающую высокую контрастность и гарантирующая максимально малую толщину дисплея. Современный дизайн, четкие и прямые линии корпуса, металлическая цилиндрическая подставка характеризуют линейку. В дисплеях 7 серии используется экран Ultra Clear Panel, сокращающий количество бликов и обеспечивающий контрастное изображение. Дисплеи серии T обладают временем отклика 3 мс, тогда как S – 2 мс, цветовой охват составляет 100% sRGB в обоих случаях.

Для просмотра 3D-изображения достаточно взять очки с активным затвором, которые связываются с монитором посредством Bluetooth. Очки не ограничены по углам просмотра и способны обеспечить высокую яркость. Дополнительную пару можно приобрести отдельно. Источником 3D-контента может стать компьютерная игра, фильм, потоковое видео и даже игровая консоль, есть функция конвертации изображения из 2D в 3D.

S23A750D и S27A750D ориентированы для компьютерного применения, объединяет их разрешение 1920x1080, в то время, как диагональ экрана и яркость различны – 23 дюйма/250 кд/м2 и 27 дюймов/300 кд/м2, соответственно. В наличии порты DiplayPort и HDMI. Характеристики мониторов T23A750 и T27A750 аналогичны, разве что время отклика чуть медленней (3 мс против 2 мс). T-модели отличаются наличием ТВ-тюнера, акустики и альтернативным набором портов (LAN, 2x HDMI, 2x USB 2.0).

Рекомендованная стоимость S23A750D и S27A750D – 15300/20100 руб. T23A750 и T27A750 – 19200/23700 руб.

Тихий и эффективный

Супер-кулер Cooler Master Hyper 612S



Cooler Master готовится к покорению новых рекордов и поможет ей в покорении вершин процессорный кулер Hyper 612S, который уже сейчас можно спокойно отнести к элите.

Габариты Cooler Master Hyper 612S составляют 140x128x163 мм, а вес – внушительные 806 г. Комплект поставки включает 120-мм вентилятор, действующий на скорости 1300 об/мин (52.6 CFM). При желании его можно притормозить до 900 об/мин (36.4 CFM) с помощью резистора. Уровень шума при этом падает с 22.5 до 16.1 дБа. При необходимости можно доставить второй вентилятор, но приобретается он отдельно.

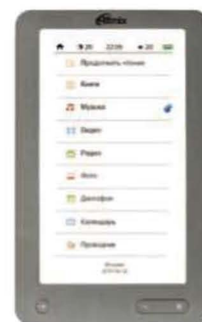
Радиатор состоит из множества пластин, которые оптимизированы для лучшего пропускания воздуха. Их пронизывает шесть тепловых трубок из меди, идущих к основанию. Последнее сделано из аналогичного материала.

Cooler Master Hyper 612S совместим со всеми современными платформами, среди которых нашлось место для Socket LGA1366/1156/1155/775 под Intel и Socket AM3/AM2+/AM2 под AMD.

Ожидаемая стоимость кулера €45.

Всеядный бук

Электронная книга Ritmix RBK-430



Корейцы из Ritmix пополнили список своей продукции 7-дюймовой электронной книгой RBK-430 с сенсорным ЖК-экраном.

Разрешение экрана составляет 800x480 пикселей, он умеет отображать до 65 тысяч цветов и оттенков. Ritmix RBK-430 распознает ряд форматов книг, среди которых TXT, HTML, FB2, EPUB, PDF и PDB. Книги читать можно как в вертикальном, так и в горизонтальном положении, кроме того есть возможность инвертировать цвета при чтении и выделять нужные фразы в книгах. Процессор Boxchip F15 умеет переваривать полный спектр видео (RM, RMVB, AVI, MP4, MPG, FLV, MOV, 3GP, VOB, DAT, ASF) при разрешении до 720p. Про максимальный битрейт не уточняется. Для меломанов припасен немалый список: MP3, WMA, WAV, OGG, AAC, FLAC, APE. А ведь есть еще радио (FM), диктофон и 3.5-мм аудиоразъем. Небольшой бонус это возможность просматривать фотографии (JPEG, BMP, GIF, PNG). Прошивка включает простенький калькулятор и несколько игр (Тетрис, Минер, Го).

Размеры Ritmix RBK-430 составляют 193x119x13.5 мм, а вес всего 345 г. Встроенный аккумулятор обладает емкостью 3000 мАч, оперативной памяти 512 Мбайт, встроенной – 4 Гбайт. Ее можно расширить карточками MicroSD.

В природе существуют две раскраски Ritmix RBK-430 – черная и серая. Устройство уже доступно в продаже по цене порядка 3000 руб.

Люди

Презентации, конкурсы, выставки и другие мероприятия







Автомобиль за Балду!

Mail.Ru Group подвела итоги проекты «Марафон Игры @ Mail.Ru». В течение месяца более трех миллионов геймеров со всей страны боролись за главный приз конкурса – Volkswagen GOLF.

Судьба автомобиля, а также десятков других подарков определилась в последней, решающей битве. В финал вышли 32 лучших игрока, которых ждали самые важные состязания. Пока они участвовали в офлайн-сражениях (лазерный тир), публику развлекали специально обученные ведущие – кажется, их звали Тимур Родригес и Виктория Боня. Почему-то, организаторам мероприятия было очень важно это подчеркнуть.

Каждый участник финала получил подарок : букридеры, коммуникаторы, планшеты iPad2. Игроку под ником «Черное пламя», занявшему второе место, достался MacBook Pro. Главный приз – Volkswagen GOLF – завоевал Александр Голумеев. «В свободное время я играл в мини-игры: «Бумз», «Балду», «Нарды», «Эрудит» – и за это мне вручили Volkswagen... Большое спасибо Mail.Ru Group!» – прокомментировал результат победитель.

В это время за кулисами мероприятия Олег Михайлович Хажинский обсуждал старт Nintendo 3DS с главным редактором «Страны Игр», а постоянные резиденты российской профильной прессы паковали свежевыигранные iPad 2. Один из них должен был получить нынешний главред «PC ИГР», Кирилл Перевозчиков, другой – Александр Каныгин, главред предпредыдущий. Увы, оба намертво застряли в пробке, поэтому призы достались более быстрым коллегам по цеху.

Василий за Василия!

Компания Electronic Arts пригласила игровую и спортивную прессу на стадион «Лужники», где познакомила гостей с Василием Березуцким, лицом симулятора FIFA 12 в России, а также провела экскурсию по служебным помещениям комплекса.

Вслед за Сергеем Семаком, Василий Березуцкий станет вторым российским игроком, появившимся на обложке симулятора серии FIFA. Это футболист российской сборной и центральный защитник клуба «ЦСКА Москва». В списке «лиц FIFA 12» в различных регионах он составит компанию таким звездам, как Уэйн Руни из «Манчестер Юнайтед» и Балаж Джуджак из клуба «Анжи Махачкала». На презентации Василий много шутил, демонстрировал свою осведомленность об играх цикла FIFA (к слову, для футболистов это не редкость) и даже взял в руки джойпад (естественно, выбрав ЦСКА). Сзади за ним сквозь очки наблюдала Анна Карандашова, главный редактор одного из онлайн-журналов об играх.

Другими приглашенными звездами стали разработчики игры, совершившие по такому случаю трансатлантический перелет. Они подробно разъяснили ошибки и недочеты FIFA 11 (в частности, нереалистичные столкновения моделей спортсменов) и показали, как все это будет исправлено в FIFA 12. После мероприятия стенды с демоверсией игры были доступны для тестирования. Наш штатный эксперт по футболу с большим трудом одолел Россией Бразилию, расплылся в улыбке и отправил пить кофе. За его спиной какой-то спортивный журналист восхищенно вздохнул: «А выглядело это прямо как настоящая футбольная трансляция...»







Александр
Михеев

Доступное ускорение

Тестирование SSD-накопителей небольшого объема

Аббревиатура SSD с каждым днем становится все менее таинственной для рядового пользователя. И если еще год назад эти загадочные устройства использовались лишь техноманьяками с хорошим достатком, то сейчас соотношение цены и производительности твердотельных накопителей способно заинтересовать и широкие массы юзеров. Чтобы вы могли узнать, чего можно ожидать от подобной покупки, мы решили провести тест шести «твердотельников».

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core i7-975 Extreme, @ 3466 МГц
Системная плата:
ASUS P6X58D Premium
Видеокарта:
NVIDIA GeForce GT 240
Оперативная память:
Kingston 99U5471-002. A00LF @1333 МГц, 3x2 Гбайт
Накопитель:
Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
Блок питания:
FSP EPSILON 80 PLUS, 900 Вт
ОС:
Windows 7 Максимальная x32

SSD уже не первый год стараются потеснить привычные нам жесткие диски, но при всех своих достоинствах они все еще очень «сырые» и не успели толком зарекомендовать себя перед массовым потребителем. Тому виной несколько причин. Во-первых, это пока довольно высокая условная цена за гигабайт, которая не идет ни в какое сравнение с тем же самым параметром у HDD. Во-вторых, это проблемы, с которыми сталкивались твердотельные накопители первого поколения: быстрое падение производительности, а также слухи об очень малом сроке службы подобных устройств. Все это создавало большие сомнения: «А не кота ли в мешке я получу за 15 000 рублей?». К счастью, тот самый прогресс, что сотворил из телеги современный автомобиль, не обошел стороной и SSD. Они стали работать еще быстрее, еще стабильнее и еще дольше. Цены, в свою очередь, только падали. Окунемся в этот вопрос несколько подробнее.

SSD – большая флешка?

Прогноз неизбежного триумфа SSD над HDD вполне оправдан, ведь устройства, содержащие в себе flash-память (основу любого «твердотельника»), окружают нас довольно долго. Это и сотовые телефоны, и коммуникаторы, и плееры, и USB-флешки, а также другие мобильные гаджеты. Неудивительно, что теперь вездесущая флеш-память пытается отнять у HDD титул монополиста в хранении информации на ПК. Однако обычные «флешки» не в состоянии тягаться с современными жесткими дисками, поэтому необходимо было эту технологию доработать. Таким образом на свет появились SSD. Несмотря на все сходство с младшими братьями, различия налицо. Во-первых, твердотельные накопители содержат не один, а несколько чипов flash-памяти, информация на которых записывается поочередно, на манер RAID 0. Для покорения высот производительности на печатную плату накопителя нередко устанавливают отдельную микросхему кэш-памяти. И, наконец, SSD получили гораздо более продвинутые контроллеры, нежели те, что используются во «флешках». Это обусловлено не только гонкой за скоростью, но и другим не менее важным моментом – продлением срока службы твердотельного накопителя, для чего используются самые разные алгоритмы работы с ячейками NAND-памяти.

Жизненный ресурс

Срок службы – один из важнейших вопросов, который мучает пользователя перед покупкой SSD в свое личное пользование. Несмотря на то, что давно канули в лету те времена, когда информацию на чипе памяти можно было переписать всего один раз, NAND-память все равно имеет свои ограничения. К примеру, у MLC-ячеек, наиболее популярных в производстве SSD, жизненный ресурс колеблется около отметки в 10000 циклов чтения/записи, в то время как SLC-ячейки способны выдержать в десять раз больше. Но последние, к сожалению, обладают вдвое меньшей плотностью записи, а SSD-накопители на их базе стоят гораздо дороже. Для снижения износа ячеек современные контроллеры используют различные алгоритмы равномерной нагрузки, что в несколько раз повышает надежность SSD. Не зря же производители дают несколько лет гарантии. Но проще предпринимать меры для того, чтобы накопитель не вышел из строя раньше времени. Большинство из них связано с отключением служб ОС, ускоряющих работу HDD, но пагубно влияющих на SSD. Подробно останавливаться на них не будем. Скажем лишь, что самое наиглавнейшее, что нужно сделать, купив SSD, – отключить в Windows файл подкачки (swap). В противном случае накопитель отправится к праотцам уже через полгода.

Производительность

Снижение производительности – это проблема, с которой не хотелось бы столкнуться человеку, отправившему в помойку служивший верой и правдой жесткий диск ради новенького SSD. Как всем известно, удаленные файлы не исчезают с накопителя, а лишь помечаются ОС как удаленные. Эта система прекрасно работала с HDD, у которого процесс перезаписи не занимал лишнего времени. С SSD дело обстоит по-другому, и связано это с особенностями NAND-памяти. Ячейки в ней объединены в страницы по 4 Кбайт, а страницы – в блоки по 512 Кбайт. Поэтому процесс перезаписи у SSD сложнее и дольше, нежели у HDD. Сначала в кэш копируется весь блок в 512 Кбайт, в нем удаляются необходимые страницы и записываются новые, после чего весь блок стирается с диска, а на его место копируется блок из кэша. На это у контроллера «твердотельника» уходит больше времени, чем на запись в пустые блоки. Поэтому, когда чистых, ни разу не использовавшихся ячеек на накопителе больше нет, SSD начинает работать заметно медленнее. Самым современным решением этой проблемы на сегодняшний день является функция TRIM, которая должна поддерживаться как ОС (Windows 7 или Windows Server 2008), так и самим накопителем. Суть ее состоит в том, что данные с чипов памяти стираются сразу при удалении их из «корзины», а не остаются до тех пор, пока их не перезапишут новыми. С одной стороны, это позволяет SSD не терять своей производительности, с другой – делает совершенно бесполезными все программы по восстановлению данных. Функцию TRIM поддерживает большинство современных твердотельных накопителей, в том числе представленные в нашем тесте.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Corsair CSSD-F40GB2
Corsair CSSD-F90GB2-BRKT
Kingston SVP100ES2/64G
OCZ OCZSSD2-2VTX60G
Silicon Power SP128GBSSDE20S25
Transcend TS64GSSD25S-M

Методика тестирования

Для того чтобы хорошенько протестировать SSD и выявить их настоящие возможности, мы воспользовались тремя проверенными временем программами. Первым был тест PCMark Vantage, показавший быстродействие накопителей в обычных условиях, вроде загрузки Windows или редактирования видео в Windows Movie Maker. Дальше по списку шел IOmeter, с помощью которого определялись скорости чтения и записи, сначала последовательные (с блоком 128 Кбайт), потом произвольные (с блоком 4 Кбайт). Он же (на примере нескольких паттернов) смог показать, как проявят себя накопители в составе веб-сервера или же файлового сервера. Наконец, синтетическим тестом ATTO Disk Benchmark мы замеряли производительность при чтении/записи от 0,5 до 8192 Кбайт. Для того чтобы SSD был в лучшей форме и на 100% готов к преодолению «полосы препятствий», он подвергался низкоуровневому форматированию. То есть информация из ячеек стиралась и больше не отвлекала контроллер накопителя лишними операциями перезаписи. И чтобы уж точно ничего не занижало показатели производительности, в BIOS'е был выставлен режим ACHI.

Corsair CSSD-F40GB2

Corsair CSSD-F40GB2 – самый маленький по объему SSD-накопитель в нашем тесте. К счастью, это никак не отразилось на его скоростных характеристиках. Он может похвастаться не только достойной скоростью чтения, но и почти схожей – при записи. Конечно, до заявленных производителем «высот» накопитель не дотягивает, но это и не страшно. Зато радует, что скорости записи и чтения не сильно различаются. В связи с этим стоит отдать должное контроллеру SandForce SF-1200, на котором основан 40-гиговый «корсар». Занимательно, что в быстродействии он не сильно отстает от старшей модели в линейке, представленной в нашем тесте – накопителя Corsair CSSD-F90GB2-BRKT. Конечно, четыре десятка гигабайт обычные HDD имели уже лет десять назад, но они не имели той производительности, что наблюдается у SSD Corsair CSSD-F40GB2. Несмотря на свой небольшой объем, устройство может хорошо послужить в качестве системного диска, заставив ОС работать в разы быстрее. Но если 40 Гбайт – не твой размер, то никто не запрещает купить два Corsair CSSD-F40GB2 и собрать из них массив RAID 0, получив не только вдвое больший объем, но и теоретически вдвое большую скорость.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
2,5 дюйма
Интерфейс:
SATA II
Тип памяти:
MLC
Контроллер:
SandForce SF-1200
Заявленная скорость чтения:
280 Мбайт/с
Заявленная скорость записи:
270 Мбайт/с
Время наработки на отказ:
1 млн часов
Объем:
40 Гбайт

9

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
2,5 дюйма
Интерфейс:
SATA II
Тип памяти:
MLC
Контроллер:
SandForce SF-1200
Заявленная скорость чтения:
285 Мбайт/с
Заявленная скорость записи:
275 Мбайт/с
Время наработки на отказ:
1 млн часов
Объем:
90 Гбайт

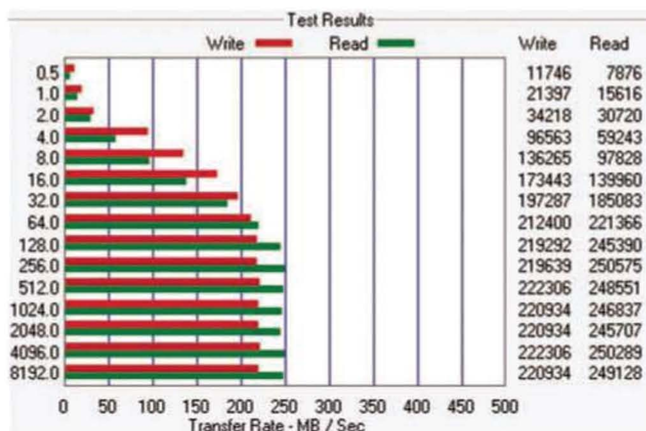
10



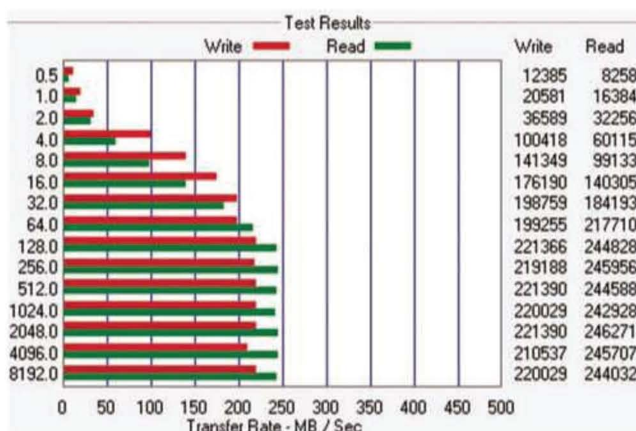
Corsair CSSD-F90GB2-BRKT

Corsair CSSD-F90GB2-BRKT, как и следовало ожидать, отличается от своего младшего брата лишь объемом. А вот 90 Гбайт информации с запасом хватит и для системы, и для установки разнообразных программ, места останется даже для нескольких грузных приложений (например, игр). Однако и стоит этот SSD почти в два раза больше. Скорость за эти деньги мы получаем даже немного большую, чем у Corsair CSSD-F40GB2. Особенно хорошо это видно по результатам бенчмарка PCMark Vantage.

Производительность – это замечательно, но что можно сказать о сроке службы? За него можно не волноваться, ведь оба «корсара» поддерживают TRIM и, по словам производителя, готовы прослужить тебе миллион часов. Так что эти «ребята» скорее устареют морально, чем выйдут из строя. Еще один бонус Corsair CSSD-F90GB2-BRKT, пусть и скромный – наличие в коробке крепления для 3,5-дюймового отсека корпуса. Практично! В целом, Corsair CSSD-F90GB2-BRKT отлично подойдет для того, чтобы, не раздумывая, поставить на него ОС и не беспокоиться, что места хватит только избранным программам.



Corsair CSSD-F90GB2-BRKT



Corsair CSSD-F40GB2

Kingston SVP100ES2/64G

Порой вскрытие – единственный способ разведать, какой контроллер установлен в том или ином SSD. В случае с Kingston SVP100ES2/64G главным действующим лицом оказался TOSHIBA T6UG1XBG, обещающий 230 Мбайт/c линейного чтения и 180 Мбайт/c – записи. На деле же, то бишь в тестах, вышло еще лучше. Но что касается скорости случайной записи, то тут Kingston SVP100ES2/64G показал худшие результаты среди прочих участников.

Зато, возможно, тебе придется по вкусу аппаратная поддержка 128-битного шифрования на основе AES. Если верить сайту Kingston, это означает отсутствие потерь производительности по сравнению с программным шифрованием. Таким образом, там, где нужна безопасность, этот не самый быстрый накопитель должен показать себя с лучшей стороны.

Нельзя упускать из виду и то, что Kingston поставляет свои SSD в двух вариациях: просто сам накопитель в пластиковой упаковке, и он же в комплекте с кабелем SATA, металлическими салазками и особым бонусом – пластиковым корпусом, в который можно вставить как старый 2,5-дюймовый ноутбучный HDD, так и сам Kingston SVP100ES2/64G, превратив устройство во внешний накопитель с интерфейсом USB 2.0. С позиции практичности устройству Kingston в этом тесте, пожалуй, нет равных.



n/a

8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
2,5 дюйма
Интерфейс:
SATA II
Тип памяти:
MLC
Контроллер:
Toshiba T6UG1XBG
Заявленная скорость чтения:
230 Мбайт/с
Заявленная скорость записи:
180 Мбайт/с
Время наработки на отказ:
1 млн часов
Объем:
64 Гбайт

OCZ OCZSSD2-2VTX60G

Накопитель OCZ OCZSSD2-2VTX60G – представитель второго поколения линейки Vertex. Первый же Vertex еще можно найти в продаже. Поэтому модель прошлого поколения до сих пор продолжает продаваться как недорогое решение с заявленными 230/135 Мбайт/c последовательного чтения и записи соответственно (для накопителя объемом 64 Гбайт). Это отнюдь не плохо, но уже не «торт». Ведь 60-гигабайтный Vertex 2, он же герой нашего теста – OCZ OCZSSD2-2VTX60G, по словам производителя, способен продемонстрировать не только 285 Мбайт/c для линейного чтения, но и почти такую же скорость линейной записи. А именно - 275 Мбайт/c. Таких же высоких цифр в тесте нам добиться не удалось, но в целом по производительности OCZ OCZSSD2-2VTX60G идет вровень с Corsair CSSD-F90GB2-BRKT.

Но это еще не конец, ведь не так давно OCZ анонсировала третье поколение SSD-линейки Vertex. Новые накопители будут основаны на базе контроллера SandForce SF-2200, что означает завидную скорость в 500 Мбайт/c на чтение и запись. Цены на новые накопители пока неизвестны, но в любом случае Vertex 2 будет стоить дешевле (из-за того, что моделей подобного объема больше не будет, минимум 120 Гбайт), и поэтому лучше подойдет для тех, кто хочет опробовать SSD на шкуре собственного компьютера без значительных денежных вложений.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

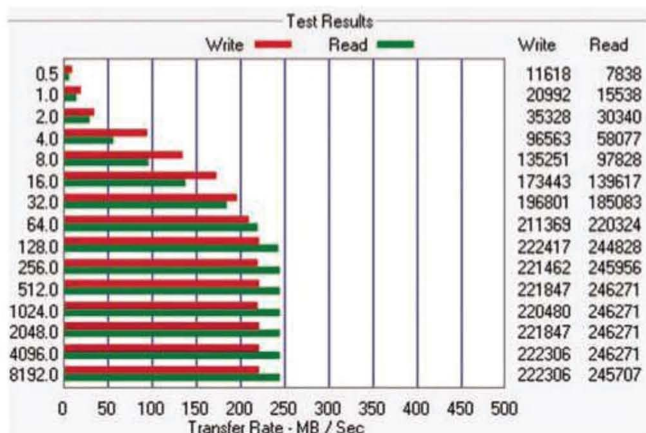
Форм-фактор:
2,5 дюйма
Интерфейс:
SATA II
Тип памяти:
MLC
Контроллер:
SandForce SF-1200
Заявленная скорость чтения:
285 Мбайт/с
Заявленная скорость записи:
275 Мбайт/с
Время наработки на отказ:
2 млн часов
Объем:
60 Гбайт

4500 руб.

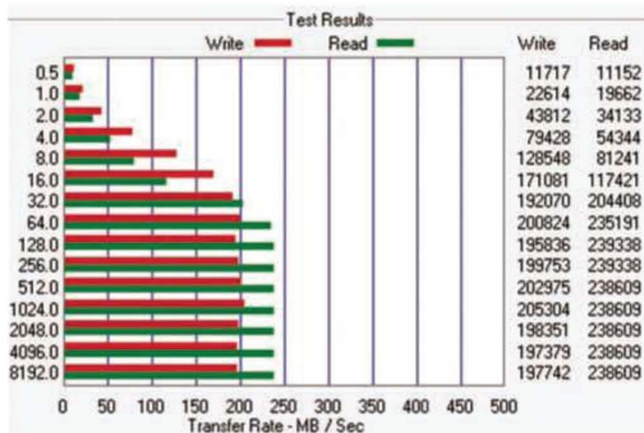


10

Выбор редакции



OCZ OCZSSD2-2VTX60G



Kingston SVP100ES2/64G

Silicon Power SP128GBSSDE20S25

Специально для тех, кого смущают цифры 40, 60 и 64, когда речь идет об объеме внутреннего накопителя для ПК, мы решили протестировать более тяжеловесный SSD. Накопитель Silicon Power SP128GBSSDE20S25 может похвастаться уже 128 Гбайт NAND-памяти, что даже более чем достаточно для создания системного диска и установки всех нужных программ. Что называется, поставил - и больше не беспокоишься. Однако кое-что все-таки вызвало у нас беспокойство. Несмотря на неоднократную перепроверку, Silicon Power SP128GBSSDE20S25 справился со случайным чтением хуже, чем с записью, что сильно подпортило его общие результаты. Зато в последовательном чтении этот твердотельный накопитель продемонстрировал недосягаемый для остальных участников теста результат – 249,99 Мбайт/с, оправдав заявленный производителем показатель. Скорость линейной записи, правда, оказалась на одну пятую ниже, однако 202 Мбайт/с – тоже довольно солидная величина. Неутешительными оказались результаты тестов, имитирующих работу в настоящих условиях. Видимо, отразилась скорость случайного чтения. Но, несмотря на это, ты все равно почувствуешь большую прибавку производительности, заменив на Silicon Power SP128GBSSDE20S25 старый винчестер своего ноутбука. А объема в 128 Гбайт будет уже вполне достаточно, чтобы комфортно работать за лэптопом или десктопом.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
2,5 дюйма
Интерфейс:
SATA II
Тип памяти:
MLC
Контроллер:
JMF616
Заявленная скорость чтения:
250 Мбайт/с
Заявленная скорость записи:
230 Мбайт/с
Время наработки на отказ:
n/a
Объем:
128 Гбайт

8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

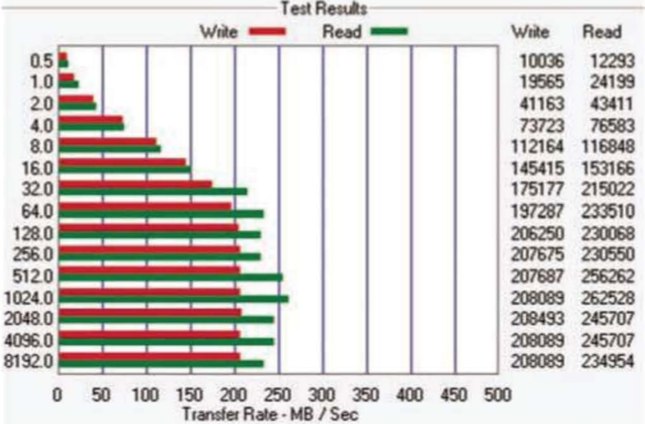
Форм-фактор:
2,5 дюйма
Интерфейс:
SATA II
Тип памяти:
MLC
Контроллер:
JMicron JMF612
Заявленная скорость чтения:
240 Мбайт/с
Заявленная скорость записи:
110 Мбайт/с
Время наработки на отказ:
1 млн часов
Объем:
64 Гбайт



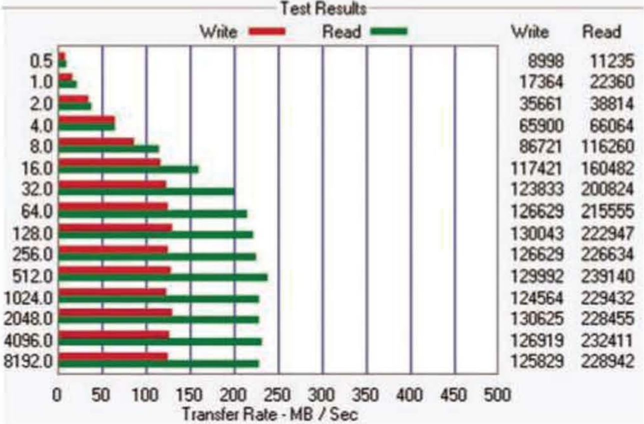
7

Transcend TS64GSSD25S-M

Последним по списку накопителем в нашем тесте оказался Transcend TS64GSSD25S-M. В первую очередь его хочется похвалить за то, что он даже превысил заявленные производителем показатели скорости линейного чтения и записи приблизительно на 7 и 9 Мбайт/с соответственно. Однако общая производительность у Transcend TS64GSSD25S-M оказалась далеко не на высоте. Это напрямую связано с низкой скоростью последовательной записи. Среди всех рассмотренных выше SSD Transcend TS64GSSD25S-M оказался единственным, чья скорость записи значительно ниже скорости чтения. Этот показатель не мог не повлиять на остальные параметры, но, тем не менее, в других тестах Transcend TS64GSSD25S-M показал, что в редких случаях может дать фору накопителям с большей линейной скоростью записи. С остальными же параметрами у Transcend TS64GSSD25S-M все в порядке. Шестидесяти четырех гигабайт с лихвой хватит для создания системного диска, а жизненный ресурс в один миллион часов позволит не волноваться за здоровье нового «SSD-шного» друга. Поверхность накопителя сделана из глянцевого пластика, но ни ее, ни отпечатков пальцев на ней все равно видно не будет, ведь интерфейс SATA II предполагает использование устройства внутри ПК или лэптопа.

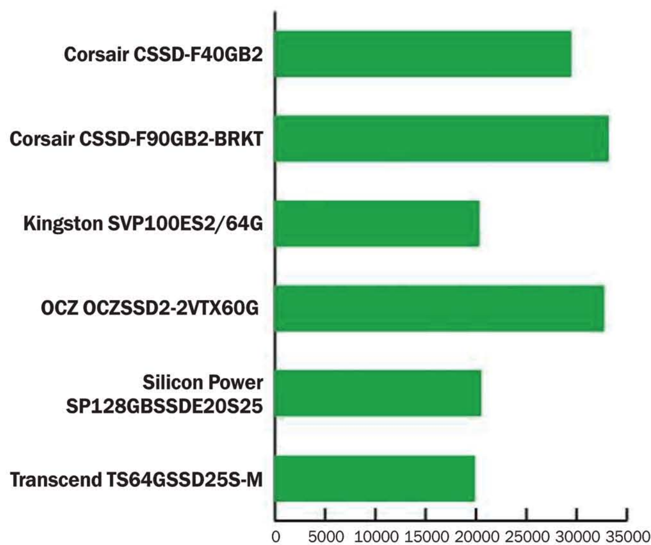


Silicon Power SP128GBSSDE20S25



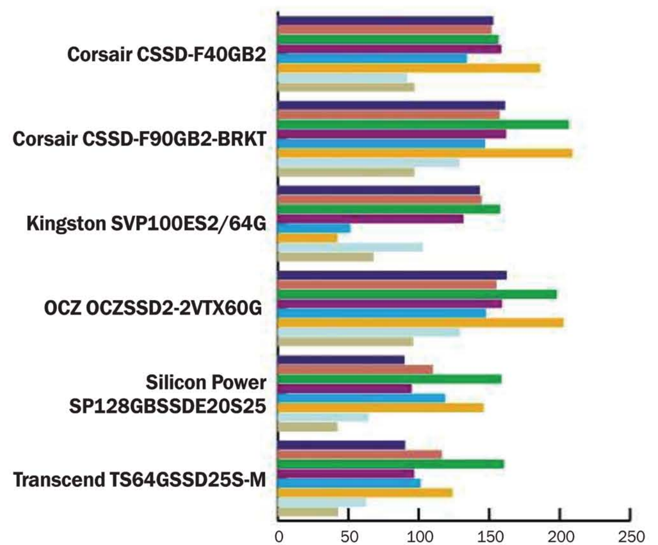
Transcend TS64GSSD25S-M

PCMark Vantage, баллы



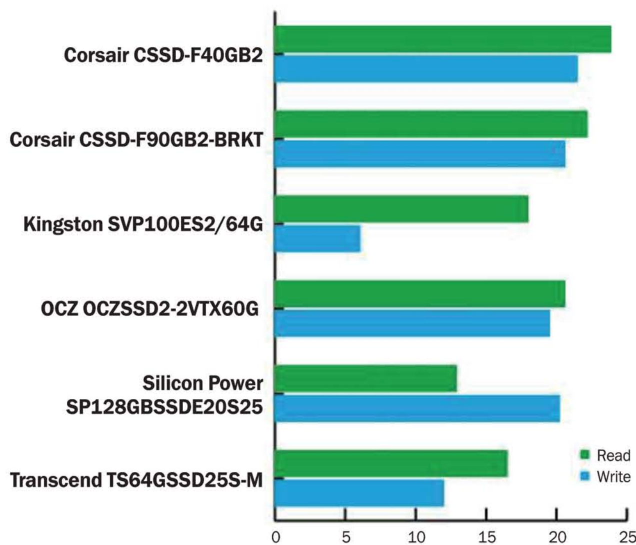
Who is who по версии PCMark Vantage

PCMark Vantage, Мбайт/с



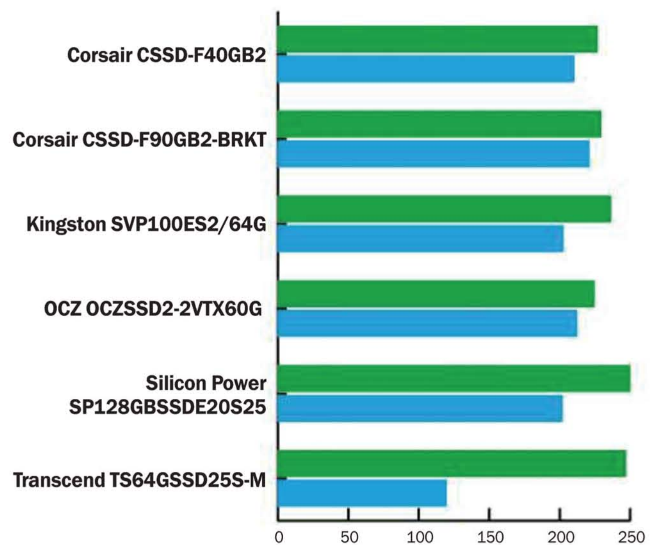
PCMark Vantage наглядно показал не только общую производительность, но и сильные и слабые стороны SSD

IOmeter random 4 Кбайт, Мбайт/с



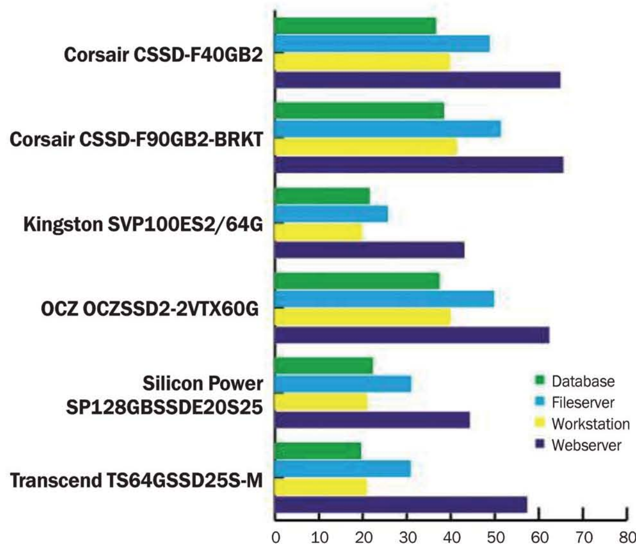
Произвольные чтение и запись не для всех накопителей оказались простой задачей

IOmeter sequential 128 Кбайт, Мбайт/с



Вот они – заветные показатели, притягивающие столько внимания к твердотельным накопителям

IOmeter Patterns, Мбайт/с



В общем-то, паттерны лишний раз подтвердили то, что уже и так понятно

- Windows Defender
- Gaming
- Importing Pictures to Windows Photo Gallery
- Windows Vista Startup
- Video editing using Windows Movie Maker
- Windows Media Center
- Adding music to Windows Media Player
- Application loading

Подводим итоги

Итак, пришло время делать выбор. Он не будет очень сложным. Если тебе хочется за минимальные деньги почувствовать всю «мощь» твердотельных накопителей, то следует присмотреться к Corsair CSSD-F40GB2. За свою высокую производительность и умеренную цену он получает награду «Лучшая покупка». «Выбором редакции» заслуженно становится твердотельный накопитель OCZ OCZSSD2-2VTX60G. Этот SSD по скоростным характеристикам делит первую строчку с CSSD-F90GB2-BRKT по производительности, зато обладает ресурсом в 2 млн часов безотказной работы, в то время как остальные могут похвастаться только одним миллионом.



Алексей Шуваев

Не допускай звуковых галлюцинаций

Тест гарнитуры Razer Chimaera 5.1

В наших руках недавно побывала «Химера» для наслаждения стереозвуком без проводов. На сей раз, мы смогли насладиться многоканальным звуком, облаченным в ту же форму – нам предоставили на тестирование беспроводную гарнитуру Razer Chimaera 5.1.

Осмотр и оценка

Что ж, упаковка от Razer, как всегда, хитра и красива: достать наушники в 3 движения не получится, если не хочешь разорвать картон. Зато по извлечению всех коробок и коробочек, возникает удивление: как они смогли все это впихнуть в такую небольшую упаковку? Хороший моток различных проводов, адаптер питания, док-станция и сами наушники. Подставка представляет собой перевернутую «Т» с контактами в верхней части: расположив там наушники можно оставить их на подзарядку, заодно и не придется их искать в следующий раз. Угловатый внешний дизайн смотрится несколько агрессивно, но вполне уместно. Подсветка во время работы не будет мешать, так как световые индикаторы на док-станции будут далеко, а подсветка кнопок на наушниках владельцу не видна. К слову, на гарнитуре расположилось немало кнопок: пара качелек, для регулировки громкости наушников и микрофона (последнее встречается не так уж часто), кнопки включения и синхронизации и кнопка отключения микрофона. Примечательно, что док-станция, помимо сбора всех источников звука, как аналоговых, так и цифровых, может сообщаться с 4 подобными комплектами по беспроводной связи, что дает выигрыш во времени – не надо общаться через Интернет, где неизбежны задержки. Но последнее возможно только при нахождении игроков на небольшом удалении. Так что дизайн и функционал можно оценить на 5 с плюсом.

Эргономика и звук

Подключаем док-станцию по оптическому кабелю к Xbox 360 или обычным стереокабелем к любому источнику звука, а гарнитуру небольшим кабелем к джойстику, щелкаем на гарнитуре и станции кнопки синхронизации – все, можно играть. Подстройка громкости выполняется на лету довольно просто в несколько нажатий. Микрофон фиксируется не только за счет поворота, но и отгибается максимально комфортно на гибкой прорезиненной ножке. Оголовье настраивается по размеру под любую голову, а мягкие амбушюры плотно обхватывают уши и ограждают от лишних звуков. Кстати, и наружу звуки практически не выходят, если только не делать громкость на максимум. При всей своей кажущейся массивности, гарнитура довольно легкая, а голова и уши не устают от длительных игр. Во многом это заслуга беспроводной технологии, адаптер которой работает на частоте 5.8 ГГц, чтобы избежать лишних помех. Правда для общения все же придется подключить один небольшой кабель к джойстику, но так даже проще – не придется искать джойстик, если решишь бросить его на диван. Есть еще один плюс: к док-станции можно подключить несколько устройств, в том числе плеер или звуковую карту компьютера и перемещаться по дому, прослушивая любимую музыку: заряда батарей хватит часов на 8, а радиуса действия вполне хватает, чтобы дойти от дальней комнаты на кухню до холодильника. **СИ**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Динамики:
50 мм, неодимовые магнитные
Съемный кабель микрофона:
2.5 мм микроджек
Наушники
Частота ресивера:
5.8 ГГц
Радиус действия:
10 м
Воспроизводимый диапазон частот:
20-20000 Гц
Чувствительность:
(1 кГц, 1В/Па): 105 ± 2 дБ
Аккумуляторы:
2 AAA (работа до 8 часов)
Время зарядки:
3 часа
Микрофон
Воспроизводимый диапазон частот:
130-10000 Гц
Соотношение сигнал/шум:
>55 дБ
Габариты:
200x204x88 мм

+ качество звука
+ комплект поставки

– высокая стоимость



8500 руб.



Выводы

Что ж, звук гарнитуры нам очень понравился. И пусть многоканальный звук реализован всего парой динамиков с неодимовыми магнитами, но этот звук просто преображает игры и музыку. Подобный комфорт можно оценить с перемещением в большом кожаном кресле автомобиля бизнес-класса: мягко, удобно и есть все, что необходимо. И пусть эта гарнитура в большей степени именно для игровых консолей, так как микрофон подключается только к джойстику, но универсальность никто не отменял - просто послушать музыку с компьютера тоже можно. В целом, гарнитура только порадовала качеством сборки, отделки и своим звучанием. А разочаровывает только цена.

Samsung SMART TV



Samsung Smart TV

Зачем телевизору Интернет?

В 2011 году многие производители телевизионной техники объединили ранее не совместные понятия: телевизор и Интернет. Но рядовым пользователям не всегда понятно, зачем выходить в Сеть с помощью ТВ. Порой они говорят, что это им просто не нужно. Давайте попробуем разобраться, какие преимущества перед обычным телевизором дает Smart TV.

Как подключить?

Многим кажется, что процесс подключения телевизора к сети сложен. С телевизорами Samsung этого можно не бояться, многие модели имеют встроенный wi-fi-модуль: подключение осуществляется за пару минут. Даже если у вашего телевизора нет такой опции, не обязательно тянуть к телевизору кабель, можно подключить его к сети при помощи подходящего USB wi-fi адаптера. Хотя, конечно, и обычный LAN кабель тоже подойдет.

Как включить?

После подключения нужно войти в меню Smart Hub. Как это сделать? Нажать одну кнопку на пульте ДУ. Вам откроется доступ ко всем интерактивным возможностям телевизора. В Smart Hub собраны самые разные сервисы. Среди них вы найдете магазин приложений Samsung Apps, различные функции управления (видео, музыка, фото, запись эфирных передач), браузер, Social TV. То, что все сервисы собраны в одном месте, безусловно, удобно. Ведь все, что нужно, теперь всегда под рукой. Меню Smart Hub можно настроить, что называется, под себя. Сервисы представлены простыми и понятными иконками, их можно менять местами и выстраивать так, как это удобно Вам.

Как управлять?

Управление функциями Smart TV осуществляется при помощи обычного пульта ДУ, где сообщения и другая текстовая информация вводятся аналогично тому, как набираются sms на мобильном телефоне. Альтернативой может стать специальное приложение для платформы Android, установленное на смартфонах и планшетах Samsung Galaxy – Smart View App. Оно оснащено полноценной qwerty клавиатурой и позволяет управлять ТВ, словно у вас в руках привычная компьютерная мышка.

Что смотреть?

Интернет позволяет нам смотреть ролики и фильмы, клипы и мультики. Теперь это все можно делать на большом экране телевизора. Для этого совсем не обязательно использовать браузер, достаточно открыть одно из видеоприложений: YouTube, Vimeo, Dailymotion,

CNN. Совсем недавно к этим уже давно зарекомендовавшим себя виджетам добавились два российских приложения: СТРИМ-Интерактив и Yota Play. Первый позволяет бесплатно смотреть российские фильмы и сериалы производства компании РВС. Второй обеспечивает доступ к самым популярным российским и зарубежным фильмам. При этом смотреть кино можно не только на ТВ, но и на обычном компьютере, и на смартфоне, и на планшете. При этом сервис запоминает, на каком месте фильма вы закончили просмотр в предыдущий раз и возобновляет просмотр с того же момента и на другом устройстве.

Что учить?

Могли ли Вы подумать еще десять лет назад, что телевизор вместе с интернет станут мощным подспорьем для обучения детей, например, английскому языку? А вот инженеры и разработчики Samsung подумали и сделали. В магазине приложений Samsung Apps доступно около десяти различных небольших обучающих программ. Несложные песенки и стишки, познавательные игры, уроки английского – все это поможет вашим детям весело развивать языковые навыки. А вы сможете составить им компанию в этом важном деле.



Во что играть?

Особое место разработчики Smart TV отдали играм. Они все довольно просты, но поверьте, затягивают. Когда начинаешь решать головоломки Sudoku, тренировать память, играть в покер, остановиться уже просто невозможно. При этом постоянно появляются все новые и новые игровые приложения. Раздел «Игры» в меню Samsung Apps – самый динамично развивающийся. Теперь скоротать время, например, в ожидании гостей можно играя в хоть и простые, но забавные игры. А когда друзья придут, можно устроить настоящее соревнование.

Где искать?

Поиск важной информации может порой быть совсем непростым, ведь придется включить компьютер, подключить его к сети, загрузить массу программ… А со Smart TV Вам всего лишь нужно нажать пару кнопок. Доступ к браузеру открывается из меню Smart Hub, которое легко вызвать нажатием одной кнопки на пульте. Открываете браузер и сразу же начинайте искать любую интересную информацию. Причем браузер поддерживает большинство популярных файловых форматов. Согласитесь, удобно.

С кем поговорить?

Подумать только, что еще лет 70 назад, для того, чтобы позвонить друзьям в другой город, нужно было идти на переговорный пункт и заказывать звонок. Теперь, чтобы поговорить с родственниками в Австралии, достаточно включить телевизор. Skype и Smart TV стирают границы. Подключайте камеру, включайте ТВ и Вы сможете легко связаться с близкими или друзьями. В 2011 году Samsung создал специальную камеру, которая обеспечивает высокое качество видеозвонков и звука. К тому же, Skype дополнен привычным текстовым чатом. Писать сообщения поможет qwerty клавиатура из приложения Smart View установленного на смартфон Galaxy SII или планшет Galaxy Tab от Samsung. **СИ**



Александр
Михеев

Привет из будущего!

Тестирование монитора Samsung SyncMaster T27A950

28 000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ дисплея:
27"
Максимальное разрешение:
1920x1080 точек
Тип матрицы:
TFT TN
Яркость:
300 кд/м2
Контрастность:
1000:1
Время отклика:
3 мс
Интерфейсы:
компонентный, RJ-45, 2x USB 2.0, 2x HDMI, антенный вход, слот для CAM-модуля, оптический аудиовыход, headphone
Вес:
6.2 кг



ЖК-мониторы давно перестали быть чем-то необычным, а их огромных CRT-предшественников редко встретишь у кого-нибудь в квартире (если только у трушных дизайнеров). Неудивительно, ведь покупка ЖК более не бьет по карману, как серп знаете по чему, и выбор практически неограничен – прилавки прямо-таки ломятся от дьявольски схожих моделей. С одной стороны, это помогает не заморачиваться при подборе одной такой себе в пользование, с другой – нагоняет тоску, когда хочется, чтобы новый монитор отличался от старого хоть чем-то, кроме диагонали.

Казалось бы, а что тут придумаешь? Воткнул кабель от компьютера – увидел картинку. Надел очки – изображение стало объемным. Вот, можно сказать, и побаловался новой игрушкой, остается только ждать покупки следующей. Но процесс знакомства с только что распакованным монитором может радовать и занимать гораздо больше времени, если этот монитор – Samsung SyncMaster T27A950. Впрочем, обо всем по порядку.

Стильный гигант

Из солидной прямоугольной подставки плавно «вырастает» тонкий корпус экрана. Тонкий, но очень большой – диагональ монитора составляет 27 дюймов. Трудно не заметить, что Samsung SyncMaster T27A950 сильно отличается внешним видом от многих своих собратьев. Монитор производит впечатление устройства, попавшего к нам прямиком из будущего. Дизайн довольно строгий, нет лишних, отвлекающих деталей. Подставка устройства только с первого взгляда кажется просто подставкой. Во-первых, с тыльной стороны гнездится целая россыпь всевозможных разъемов, подробнее о которых мы расскажем чуть позже. Во-вторых, там прячутся «мозги» монитора. При включении даже можно услышать, как «просыпается» вентилятор в подставке. Благо, потом система охлаждения затихает.

Из ряда вон

При включении сразу бросилось в глаза сомнительное решение производителей – глянцевая поверхность экрана. Это не так страшно на ноутбуке с диагональю дисплея 14 дюймов, но когда речь идет о 27 дюймах, то в итоге мы получаем в буквальном смысле большое зеркало с завидной отражающей способностью. Хотя девочкам краситься будет удобно. Однако отражение и блики от дисплея компенси-

руются прекрасной цветопередачей и цветовым охватом. Сразу же стоит предупредить, что ты не найдешь здесь ни привычного DVI-D, ни еще более знакомого D-Sub. Есть только HDMI, причем сразу два, поэтому ты сможешь подключить компьютер одновременно к компьютеру и, например, BD-плееру. Когда они оба не смогут развеять твою тоску, ты можешь подключить к Samsung SyncMaster T27A950 антенный кабель и посмотреть матч любимой команды, новости, или музыкальный канал. Проверяя электронную почту, ты не пропустишь начало важной передачи, если воспользуешься функцией «картинка-в-картинке».

На случай если стандартный набор отечественных каналов тебя не прельщает, самым лучшим решением будет подключение цифрового ТВ с помощью имеющегося у Samsung SyncMaster T27A950 CAM-модуля.

Мы все еще говорим о мониторе?

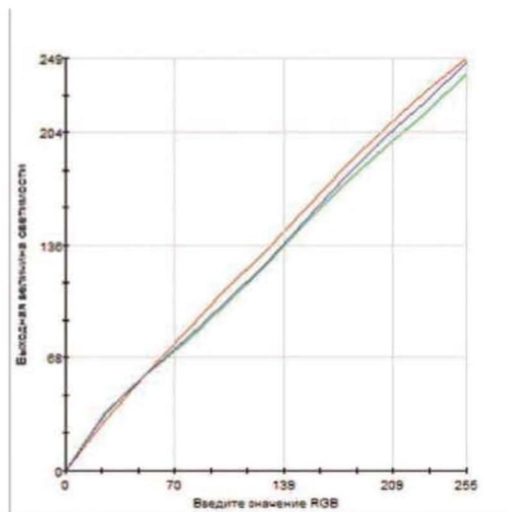
Все это очень хорошо, да только это совсем еще не все. Трудно не заметить наличие популярного в последнее время среди мониторов разъема USB 2.0. До тех пор пока ты не подключил туда флешку или внешний жесткий диск, ты мог бы подумать, что это просто старый добрый хаб. Однако высветившееся меню развеет твои наивные предположения и предложит открыть носитель и воспроизвести с него аудио-, фото- или видеоконтент. Как видишь, встроенным ТВ-тюнером не обошлось, Samsung SyncMaster T27A950 также может справиться и с функциями медиаплеера. Но если это еще и медиаплеер, то поддержки только USB 2.0 было бы недостаточно. Соединить «мониторо-ТВ-плеер» с твоей локальной сетью можно с помощью отдельного Wi-Fi-адаптера, который (ты угадал!) можно подключить в один из двух USB-портов. Не забыт и старый добрый проводной способ передачи данных, ведь нет ничего проще – воткнул кабель в RJ-45 и смотри кино. И это действительно просто, потому что Samsung SyncMaster T27A950 автоматически настроит параметры сети и сможет воспроизводить контент из открытых сетевых папок.

Не обошли этот монитор стороной и модные веянья в виде поддержки 3D. Причем не обязательно искать трехмерный контент, его можно получить из твоих собственных видео и фото благодаря возможности конвертирования изображения из 2D в 3D на лету (вот, оказывается, зачем вентилятор в подставке). Лицезреть же все это можно с помощью прилагающихся затворных очков.
Меню Samsung SyncMaster T27A950 большое, цветное и довольно подробное – неудивительно, ведь нужно охватить столько поддерживаемых функций. Управлять им можно как с помощью сенсорных клавиш на передней панели экрана, так и с помощью пульта ДУ, который гораздо удобней в этом деле. Венчают список такие приятные мелочи, как автоматическая подстройка яркости и выключения подсветки или питания монитора, если его оставили в одиночестве. Это очень удобно, если ты тщательно бережешь электричество в доме.

Методика тестирования

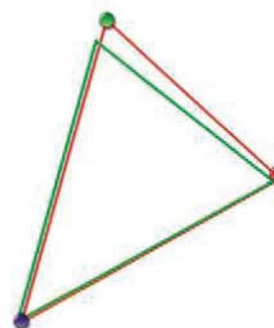
Для определения цветопередачи монитора мы использовали колориметр Datacolor Spyder3Elite, с помощью которого производился замер показателей цветопередачи в трех режимах: под нулевым углом, под углом 45 градусов и 60 градусов. Идеальной картиной считаются ровные, вытянутые в струну линии. Отклонение какой-либо из линий свидетельствует о нарушениях в цветопередаче.

Также было интересно узнать и про цветовой охват устройства sRGB.



Сверху: Герой сегодняшнего теста берет не только количеством функций, но и замечательным качеством цветопередачи

Снизу: Цветовой охват на зависть многим собратьям-мониторам



Сложная треугольная разноцветная фигура является цветовым охватом глаза человека. Зеленый треугольник – sRGB – цветовой охват, на отображение которого (в теории) рассчитано большинство мониторов. Красный треугольник – цветовой охват испытуемого монитора. Чем больше красный треугольник – тем лучше. **СИ**



Подводим итог

Samsung SyncMaster T27A950 – устройство, которое, безусловно, не будет обделено вниманием ввиду своего необычного дизайна и множества возможностей. Этот монитор прекрасно подойдет для создания в одной отдельной взятой комнате целого центра развлечений. С ним будет комфортно как работать и совершать какие-то повседневные задачи, так и отдыхать, что называется, от души. Вне зависимости от того, предпочитаешь ли ты фильмы высокого качества, цифровое ТВ, компьютерные игры, обработку фотографий или сериалы по обычным телевизионным каналам.

Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Saints Row: The Third

Выход третьей части Saints Row должен состояться только в ноябре, что не помешало нам посвятить ей нашу тему номера. Мы также рассказываем об истории создателей сериала и размышляем об играх с открытым миром.



Fallout: New Vegas – Old World Blues

Чем дальше, тем лучше – такова вкратце наша «Точка зрения» на то, что происходит с DLC для Fallout: New Vegas. Ситуация прямо противоположна дополнениям к Fallout 3. Остается только гадать, что же Obsidian подготовили для финального DLC.



Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Arcade Edition – это самая свежая на сегодняшний день редакция одного из лучших файтингов. Тут всего четыре новых персонажа, но все «старики» из Super на месте – а ведь сама Super на ПК не выходила. Подробнее в нашем видеообзоре.



Call of Juarez: The Cartel

Один из выпусков GG от E-Ninjas посвящен игре Call of Juarez: The Cartel. Как получилось, что оригинальная и инновационная модель кооперативного прохождения оказалась погребена под ворохом ужасных багов?



Обойма

Конвейерный механизм выпуска игр, бездушные принципы маркетологов – это способно погубить самый многообещающий и перспективный сериал. Десять линеек, которые окончательно нас достали, мы обсуждаем в новом выпуске «Обоймы».



Dragon Age 2: Legacy

Legacy – типичное современное мини-дополнение, в котором достоинства и недостатки примерно уравновешены. Но в российских реалиях цена аддона составит половину от цены самой Dragon Age 2. Стоит ли он этих денег?

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!



Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

Еще выгоднее!

Подписка на комплект  **игры 2 двухслойных DVD и СТРАНА ИГР 1 двухслойный DVD**

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8(495) 545-09-06;
   – по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
Н[illegible] »

- ☐ на 6 месяцев
- ☐ на 12 месяцев

начиная с ______________ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
- ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________
область/край ______________
город ______________
улица ______________
дом ______ корпус ______
квартира/офис ______________
телефон (код) ______________
e-mail ______________
сумма оплаты ______________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______» с ______ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______» с ______ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Релизы

Во что играть в сентрябре

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

19 августа

Arcana Heart 3 (PS3, Xbox 360)

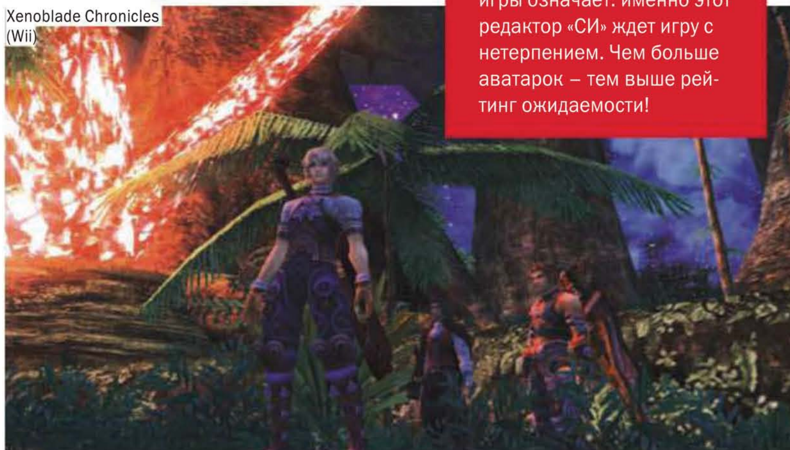


Консольный релиз триквела девичьего файтинга отстает от оригинального аркадного на каких-то полтора года.

Xenoblade Chronicles (Wii)



Новая RPG от Тецуи Такахаси, автора Xeno-цикла.



Xenoblade Chronicles (Wii)

24 августа

Street Fighter III: Third Strike Online Edition (PS3, Xbox 360)



Третье издание третьей части файтинг-сериала в скачиваемом формате с онлайн-режимом и другими плюшками.



Star Fox 3D (3DS)

26 августа

Deus Ex: Human Revolution (Windows, PS3, Xbox 360)



Долгострой Eidos Monteral про трансгуманизм и кибернетическую аугментацию.

Pac-Man and Galaga Dimensions (3DS)



Классические игры Namco, переделанные под возможности 3DS.

Rise of Nightmares (Xbox 360)



Survival horror от первого лица для Kinect от авторов House of the Dead.



Warhammer 40,000: Space Marine (Windows, PS3, Xbox 360)

The Cursed Crusade (Windows, PS3, Xbox 360)



Action-adventure про Крестовые походы и проклятие тамплиеров, заставляющее главного героя видеть души неупокоенных.

Tropico 4 (Windows, Xbox 360)



Новые испытания для любителей почувствовать себя в роли диктатора тропического островка.

28 августа

Dragon Quest Monsters: Joker 2 (DS)
Пятая часть цикла DQM, в котором игроку предлагается ловить и выращивать известных по Dragon Quest монстров.

2 сентября

Bodycount (Windows, PS3, Xbox 360)
Продолжая традиции шутера Black с PS2, Bodycount обещает быть напичканным взрывами и, мягко говоря, не слишком-то реалистичным.

Driver: San Francisco (Windows, PS3, Xbox 360, Wii, 3DS)



Таннер получил возможность вселяться в любого водителя на улицах Сан-Франциско!

9 сентября

Dead Island (Windows, PS3, Xbox 360)

Кооперативный survival horror о том, как курортный островок встретил зомби-апокалипсис.

El Shaddai: Ascension of the Metatron (PS3, Xbox 360)



ПУТЬ ЕНОХА ПРЕГРАЖДАЕТ СТРАЖ ВОРОТ ПОРОКА!

Might & Magic: Heroes VI (Windows)



Продолжение истории мира с чудным названием Ашан.

Resistance 3 (PS3)



Противостояние защитников Земли нескончаемым химерам продолжается.

Star Fox 3D (3DS)



Римейк Star Fox 64 с возможностью управления гироскопами и мультиплеером на четверых.

Warhammer 40,000: Space Marine (Windows, PS3, Xbox 360)



Вторая после The Outfit не стратегическая игра от Relic Entertainment предложит игрокам оказаться в броне спейсмарина.

16 сентября

Bleach: Soul Resurrection (PS3)



Очередной файтинг по мотивам сверхпопулярного аниме-сериала.

Rage (Windows, PS3, Xbox 360)



Мега-долгострой от id Software, призванный продемонстрировать нам всю мощь движка id Tech 5.

19 сентября

Kirby Mass Attack (DS)



Игроку предстоит использовать стилус, чтобы управлять несколькими Кирби одновременно.

20 сентября

Gears of War 3 (Xbox 360)



Локусты, бензопилы, Айс Ти и кооператив на четверых.

Silent Hill Re-Mastered Collection (PS3, Xbox 360)



Вторая и третья части хоррор-сериала в высоком разрешении и с ачивментами.

23 сентября

Child of Eden (PS3)



Очередное авангардное творение автора Rez. Теперь и на PlayStation 3

Supremacy MMA (PS3, Xbox 360)



Дебют 505 Games на ниве смешанных боевых искусств. Никакого шоубизнеса – только андерграундные бои между энтузиастами.

Ринн
Drakan

Нашу длинноногую любимицу Ринн много и подчас обидно сравнивали с Ларой Крофт, ставя ей в вину то положение камеры, то цвет волос, а то и вовсе одну лишь привлекательность. Конечно, доля правды – лестной правды! – в этих сравнениях есть: кто только не пытался повторить успех Tomb Raider в те годы! Глава отдела разработки Стюарт Денман и не скрывал, что задачей новоявленной студии Surreal Software было «собрать лучшие концепции и сплавить их воедино, создав нечто принципиально новое». Первой геймплейной идеей, например, была «RTS про дракона», но со временем разработчикам потребовались RPG-элементы, а вместе с ними и персонаж-человек. Драконья наездница. Наша любимица. Которую намеренно пытались отстранить от армии Крофт-клонов. И, оглядываясь назад, мы признаём: это получилось. СИ

Художник: Анна «Kemushi» Наместник



Иллюстрировал Drakan: Order of the Flame (увы, сиквел лишился нескольких ключевых людей) художник Хью Джеймисон (www.paintandsuffering.com).







А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...В сентябре 1999-го наша любимица получила обложку «Страны Игр», обойдя Кейт Арчер из No One Lives Forever. И хотя в статье не сказано об этом ни слова, Drakan многим напомнила фильм Роба Коэна «Сердце дракона» (1996), а сама Ринн – Кару, героиню Дины Мейер. Разработчики на этот счёт отмолчались.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Внешность нашей любимицы не создана по концептам, а списана со вполне реальной девушки, чьё имя тщательно скрывалось и не подтверждено официально до сих пор, хотя в конце концов Мирну Бланкенштайн, фотомодель из Сан-Франциско всё-таки вычислили. Голос, впрочем, в игре звучит не её, а актрисы Лани Минеллы.

538 полигонов и одна сплошная текстура – а сколько обаяния! В 1999 году для этого эффекта довольно было одной лишь улыбки.





